

軟體世界
Fantasy Style
SOFT WORLD MAGAZINE
PC POWER Zine
165期
2003/JANUARY 1月
附贈MegaDisc石盤
Game | Demo
勁爆試玩區：天兵一號、007夜之火、刀劍封魔錄、
動畫展示區：蒼龍少年、Besieger、仙劍奇俠傳二、
寵物王Online桌布、仙劍奇俠傳二音樂以及多款遊戲修正檔、共享軟體盡在其中
魔王蓋達毗西亞現身！？
皇家放映室
安德烈斯漫畫連載
線上遊戲指導連續報
線上期刊室
三國演義ONLINE
單挑武將暨宛城洞窟大蒐秘
金庸群俠傳ONLINE
武當派全解析暨自創最強武功秘訣
新天上碑勇闖少林寺全解
仙境傳說～愛情競技場
艾爾帕蘭走透透教學
軒轅劍ONLINE
各職業35級任務暨聖誕任務詳解
傳奇ONLINE
龍族
神州
別冊▶新登場
究極GAME館
寒冬耶誕快樂送
絕對超值～
聖女之歌II 絕美精緻CD盒
英寶格2003春季遊戲展示CD
遊戲過關最詳細指南
攻略圖書館
異域狂想曲
最新奇幻的異域全攻略
神話世紀
新手上機神話全解析
羅剎 美女任務最完全詳解
四海兄弟 射擊競速任務精解
古文明時代 古代戰役全指導
復秦記 扶蘇主線流程攻略
東方玄幻武俠線上新風格天下無雙
連線對戰最新消息天劍記
星海爭霸幽冥騎兵
經典即時戰略化身動作遊戲
聖女之歌II 撒雷母天使
主線世界大揭秘
最新戰鬥任務露出仙劍奇俠傳二
大型3D角色扮演新登場蒼龍少年
三國群英傳IV
浩瀚千人戰超熱鬧開打
三國演義ONLINE之官渡之戰
登用歷史名將共同作戰
神之領域／魔劍／武士傳奇／金庸群俠傳ONLINE喬峰傳奇／
巨商／封神ONLINE／PT精靈魔法新大陸
ISSN 1605-2722 01
9 771605 272000
Printed in Taiwan
全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售
台灣 NT $199 香港 HK $48 馬來西亞 RM $25 加拿大 CAD $18 美國 US $12











神州Online的第一款資料片「麒麟傳說」
讓你享受進入異界斬殺麟獸的快感，別再猶豫，加入神州就是現在！

●神州眾俠，勇闖三大異界！
從碧波谷徑往東，穿過境外天；從入雲道往北，進入天池；從封神台往西，穿過飛仙岩！三處異界壇，帶你進入「蠱毒」、「怒雪」、「火雲」的三大異界，體會奇幻神州的無限可能，你怎能不想玩？

●魔幻麟獸，挑戰角色極限！
掌管火雲異界的火魔・赤麒麟，掌管蠱毒異界的蠱魔・青麒麟；掌管怒雪異界的冰魔・錦麒麟，三隻魔化的麒麟獸和牠們的徒眾在異界的深處「洞府」裡操縱著神州大陸的生死存亡，你怎能無動於衷？

●萬千豪俠，競逐洞府之王！
從麒麟獸手中攻下洞府者，即為洞府之王！擁有洞府，就等於坐擁自己的城市！組織成員可以在洞府裡面自由休憩，還可以打有趣的洞府攻防戰！更可以佈置自己的美麗家園，設置防禦工事，挖陷阱、設機關，你怎能畫地自限？

●角色升級，給你全新感受！
角色二階升級，除了換裝之外更有全套的新武器、新防具、新配件，當然也會有專屬的轉職任務，加上別出心裁的特效武器，讓你的神州人生更加的酷炫有趣，期待升級已久的你，怎能不快來！







韓國線上遊戲 超人氣新霸主
Asgard
神之領域
首部曲 惡魔島
asgard.digicell.com.tw
旋風登台
現在就上線http://www.digicell.com.tw，加入DigiCell會員 ，即可免費無限暢玩七天
超能力初體驗包
69元
一人購買三人
各享150點
限量發售
超能力極限珍藏包
一個月無限暢玩
原價369元
搶先購買只要299元
7-ELEVEN獨賣

現在就啟動你潛在的超能力

ertainment Co.,LTD











期刊變別冊　方便又好用


喔喔喔!!
好消息!!
安德烈斯王國的線上期刊室要獨立成別冊了！


話說，有一天索特王正和王國成員們在開會中，忽然發生地震，大家都躲在桌子下，只有索特王來不及躲避。


咻!!
咦?


咚!!
啊!!


媽的!!剛才那是什麼鬼東西啊！起碼有一公噸吧？
啓稟索特王，
這是我們製作的「軟體世界」啊～好看喔!!


胡說八道!!
這根本是電話簿吧?!還是成語字典?!
打!!
打!!
嗚～
那真的是「軟體世界」嘛～


於是第二天
索特王就宣布了這個決定～
我在這裡宣布一件事，
那就是我們的
線上期刊室
自本期起獨立成別冊!!

什麼麼麼麼?!
獨立成別冊?!
為什麼麼麼?!
是軟體世界
銷售下滑了嗎?!

一定是仙人在
圖書館偷收錢
被國王發現了！
看樣子期刊
室被魔王哥
哥攻陷了！
難道我不是索特王
的親生女兒!!
都不是!!











安德烈斯王國 地理概述



預言之塔
● 石盤上市大預言 ●
P310～311
漫遊者旅店
● 線上遊戲遊記大公開 ●
P304～309
攻略圖書館
● 玩遊戲的最佳導引 ●
P237～281
異域狂想曲 P238
羅剎 P246
神話世紀 P256
四海兄弟 P262
復秦記 P270
古文明時代 P276
祕技開發室
● 要作弊請看這裡 ●
P282～283
遊戲劇場
● 遊戲活動現場重現 ●
P40～41
攻略圖書館
世界瞭望台
預言之塔
漫遊者旅店
遊戲劇場
遊戲向上委員會
歐茲鐵匠鋪
究極Game館
尼爾斯廣場
玩家救濟所
遊戲工坊
石盤遺跡
究極Game館
● 最強悍新品！最完整曝光！ ●
P67～117
三國群英傳Ⅳ P68
神之領域 P76
聖女之歌 II P84
魔劍 P92
武士傳奇 P98
三國演義ONLINE P102
封神ONLINE P108
星海爭霸幽冥騎兵 P114
玩家救濟所
● 疑問開解中心 ●
P314～317
歐茲鐵匠鋪
● 硬體資訊總匯 ●
P320～327
MegaDisc石盤遺跡
● 本月石盤操作重點 ●
P318～319
尼爾斯廣場
● 各種石盤新聞全記錄 ●
P42～52



世界瞭望台-東方觀測站

● 日遊飄洋過海現身 ●

獨立別冊 線上期刊室

● 線上遊戲攻略連續報 ●



安德烈斯王城

● 石盤受歡迎程度最佳參考 ●

皇家藏寶庫

● 超值寶藏國民大放送 ●

皇家畫室

● 藝術家的最佳實力展示 ●

皇家放映室

● 安德烈斯王國連載漫畫 ●



魔王的洞窟

● 怨氣抒發不吐不快 ●

遊戲向上委員會

● 優劣利弊在此公斷 ●

遊戲工坊

● 新遊戲預覽全收錄！●

出版 PUBLISHMENT

發行人兼社長 王俊博 Chin-po Wang Publisher
發行所 智冠科技股份有限公司
電話 886-7-8150988轉223、224
投稿信箱 高雄郵政18-69號信箱
電子郵件 editor@swm.com.tw
全球資訊網 http://swm.com.tw

訂閱服務 Order & Service

訂閱查詢 (07)8150988轉263、267
劃撥帳戶 智冠科技（股）公司
劃撥帳號 41941885
雜誌，軟體線上訂購
遊戲快遞購物網站
http://www.gamexpress.com.tw

支援廠商 INFO & PRINTING

法律顧問 寰瀛法律事務所
台北市仁愛路四段376號7F
TEL：886-2-27058086
FAX：886-2-27085628
製版印刷 中華彩色印刷股份有限公司
台北縣新店市寶橋路229號
TEL：886-2-29150123
FAX：886-2-29189049

國內行銷業務 DOMESTIC CIRCULATION

智冠科技股份有限公司
南區/高雄市前鎮區806擴建路1-16號13樓
TEL：(07) 8150988 FAX：(07) 8151992
北區/台北市南港路二段99-10號
TEL：(02) 27889188 FAX：(02) 27889295
中區/台中市忠明路464巷5號1樓
TEL：(04) 2020870 FAX：(04) 2060610

農學股份有限公司
新店市寶橋路235巷6弄6號2樓
TEL：(02) 29178022 FAX：(02) 29156275

安德烈斯 2003 1
本月必遊景點

各位國民好啊！為了服務國民，小尼在此特別為大家介紹一下本月在安德烈斯裡，有哪些地方與哪些東西是一定要去看一下的喔！這樣一來，國民們如果沒什麼時間慢慢觀光，就可以先直接到該處去玩玩，保證絕對會讓你目瞪口呆，不虛此行的喔！





線上期刊室

三國演義ONLINE P02

對於愛好三國的玩家來說，三國人物應該是個個都耳熟能詳的。能和他們接觸，與他們並肩作戰、甚至是決一死戰，都能讓玩家真正感到熱血沸騰。本次我們就整理出目前遊戲中，所有能和三國歷史人物直接面對面的任務，讓玩家們一次打的過癮。另外，還持續收錄了洞窟系列中的宛城洞窟大蒐秘，進宛洞就不會再迷路了！



新天上碑 P16

新天上碑最近開放了最具中國風味的少林寺場景，在少林寺中目前開放了六個主殿可說是關關難過，讓新天上碑的玩家都頭痛不已。現在我們就特別為了這些頭痛的玩家們收錄了目前有關少林寺各關卡的詳解，尤其是各殿的怪物列表及掉寶資料都是非常有用的喔！



攻略圖書館

異域狂想曲 P238

由奧汀科技製作的異域狂想曲，是一款充滿想像的遊戲。它像一般的戰略遊戲一樣可以按照回合行動，但是卻又充滿自由度極高的RPG樂趣。在遊戲才剛上市之際，我們就以最快的速度將攻略完成，相信對玩家們會有一定的幫助。而且看看它的劇情流程，就算你還沒有買遊戲，也是滿有趣的。



神話世紀 P256

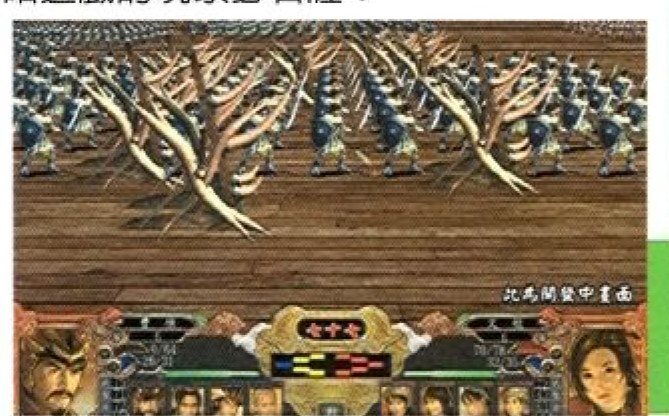
對於這個絕對是即時戰略愛好者不會錯過的遊戲，相信有很多的國民都是急於嘗試的。本篇攻略特別從最基礎的地方入手，讓你更了解神話世紀的基本玩法。想要在神話世紀戰無不勝、攻無不克的玩家們，就趕快翻到這裡來研究研究吧！一定會讓你的戰技耳目一新的。



究極GAME館

三國群英傳IV P68

堪稱國內最受歡迎的三國戰略遊戲，三國群英傳系列在去年推出三代之後，緊接著在今年乘勝追擊的馬上推出第四代。在四代中不僅將戰鬥系統由原本的百人戰提升到千人戰，無路線限制的大地圖，更簡化的內政系統，即將帶給玩家更刺激、更自由的戰鬥快感，喜好戰略遊戲的玩家必看喔！



天下無雙 P72

即將在明年春節前後推出的大型多人線上RPG首次曝光！除了中充滿東方風味的人物場景設計之外，遊戲中最吸引人的就是招式組合系統囉！在遊戲中不管是武功還是法術，都可以組成連招來使用，而且還可以自行命名，創造屬於自己的武功，喜好自由的線上遊戲玩家一定要試試看才不會落伍。



仙劍奇俠傳二 P88

背負著仙劍盛名的仙劍二，在經過長久的等待之後，終於逐漸接近完工了！在求好心切的考量下，製作小組又再度將遊戲的戰鬥系統做了一番的更新。在遊戲仙人三番兩次的造訪之下，這一次我們將呈現仙劍二的劇情及戰鬥最新消息，讓大家在遊戲發行前，能更了解仙劍二喔！




東京
萬人連線遊戲
【重現古城東京的絕代風華】
遊戲場景是依照「清明上河圖」原尺寸繪製而成，
背景為宋朝首都—東京開封府，
在清明時節沿著上河(即汴河)兩岸的繁華街景，
此即遊戲命名「東京」由來。
即將上市 敬請期待!!
http://river.abc.net.tw
折柳章臺俠隱士 風雲際會闖東京
陽春三月，院林翠柳，壹條龍牽著一隻毛驢，緩緩地走進東京，眼看宏偉壯麗的城樓愈來愈近他抑制不住內心的興奮和激動，十年苦學，藝成下山「醒握天下權，醉臥美人膝」，是他追求的一個理想目標。突然城樓底下的惹大的一個官府文告－通緝欽犯－笑彌勒常樂天（丐幫幫主），從此壹條龍的往後發展，風雲際遇，竟然………。

安德烈斯王國

演出人員

遊戲仙人

根據最近的產經報導指出，最近政府開出了「兩兆雙星」的經濟提振方案，其中雙星之一是「數位內容」。按照政府規劃，數位內容產業包含了多媒體軟體、電視遊戲及其它各類型的數位相關產業。看到這塊超級大餅，再回想在數年之前，只要一提到從事遊戲產業，就被認為是「不務正業」之環境，真是有天壤之別；或許是南韓在短短數年的光景所創下的遊戲奇蹟，讓我們大有為的政府終於肯正視這個台灣少數有能力發展至全球的產業了。不過實際效果如何，還是得看主其事者是否徹底拋開陳舊的思想包袱，以新生代的投資眼光來深入瞭解這個「新興」行業，否則可能還是雷聲大雨點小，對大部份的業者沒有實際上的幫助。

索卡畢

在連續喝完超過5車的紅水，我的商人終於從job37 變成job40 ，而順利的轉成鐵匠了，真是感動@@，目前已經快練完鐵匠所有的戰鬥技能了，繼續往高等級努力 ^^

柯里克

聖誕佳節到了！在過不久就是農曆年！這連續的幾個大假期可是忙死我老柯了，不過為了帶給國民們歡樂的假期，我可是忙得非常的高興喔！

索特王

隨著線上遊戲的持續成長，我們的王國越來越強大茁壯了！國民們的持續加入就是我們最大的驕傲！安德烈斯，繼續加油吧！



歐茲

關於王國附贈的光碟石盤，因為製程的關係有時候會有瑕疵品出現，如果發現這種情形不要生氣，聯絡王國，我會盡快補上一塊新的石盤給你的喔！

尼爾斯

天氣寒冷又下雨的日子，是最令人趕到慵懶的。想去有陽光的地方度個小假，什麼都不用想也都不用做的倘佯在陽光下睡覺。可惜啊！人生不是一切都能如意的，唉！有時候還是不要想太多比較好喔！

藍斯洛

耶誕節的鈴聲又近了，元旦也聲聲催了！也代表一年即將到了盡頭，相信新年的假期又有一堆人不知道要往哪過節了吧！而你是不是會厭倦了人擠人的元旦倒數晚會，但又想和一群朋友體驗一起過節的樂趣呢！想要來點不一樣的過節方式嗎？小藍在此提供玩家一個不一樣的全新的過節方式哦！那就是讓我們一起到線上遊戲上去倒數吧！體驗一下和天南地北的夥伴朋友們一起奮勇殺敵，一起展望一個全新的線上未來吧！ ^^

G魔王

期待已久的魔獸 3 中文版終於上市了，不過……我還是會繼續拿英文版玩吧……汗，因為……不想在多花錢了……ㄏㄏ，對於英文苦手而不想接觸魔獸 3 英文版的玩家，可以考慮去玩玩看摟 ^^

沙雷納

本期的線上期刊室中，三國洞窟探索系列的部分，這次是最後一次的報導了喔！原因是等官渡之戰的資料片出來之後，三國裡所有的洞窟都會改為亂數迷宮的方式了，所以沒辦法再繼續報導洞窟了喔！不過大家不要擔心，沙雷納還會找尋三國裡別的題材來為大家服務的，如果你們有什麼想要知道的東東，也可以在回函告訴我喔！

蕾蕾公主

人家不管啦！為什麼別人都有皇冠，我都沒有，我是公主ㄋㄟ，不管啦！人家要皇冠啦！誰來幫我打一個皇冠啦….嗚…嗚…>"<…..

阿雷斯

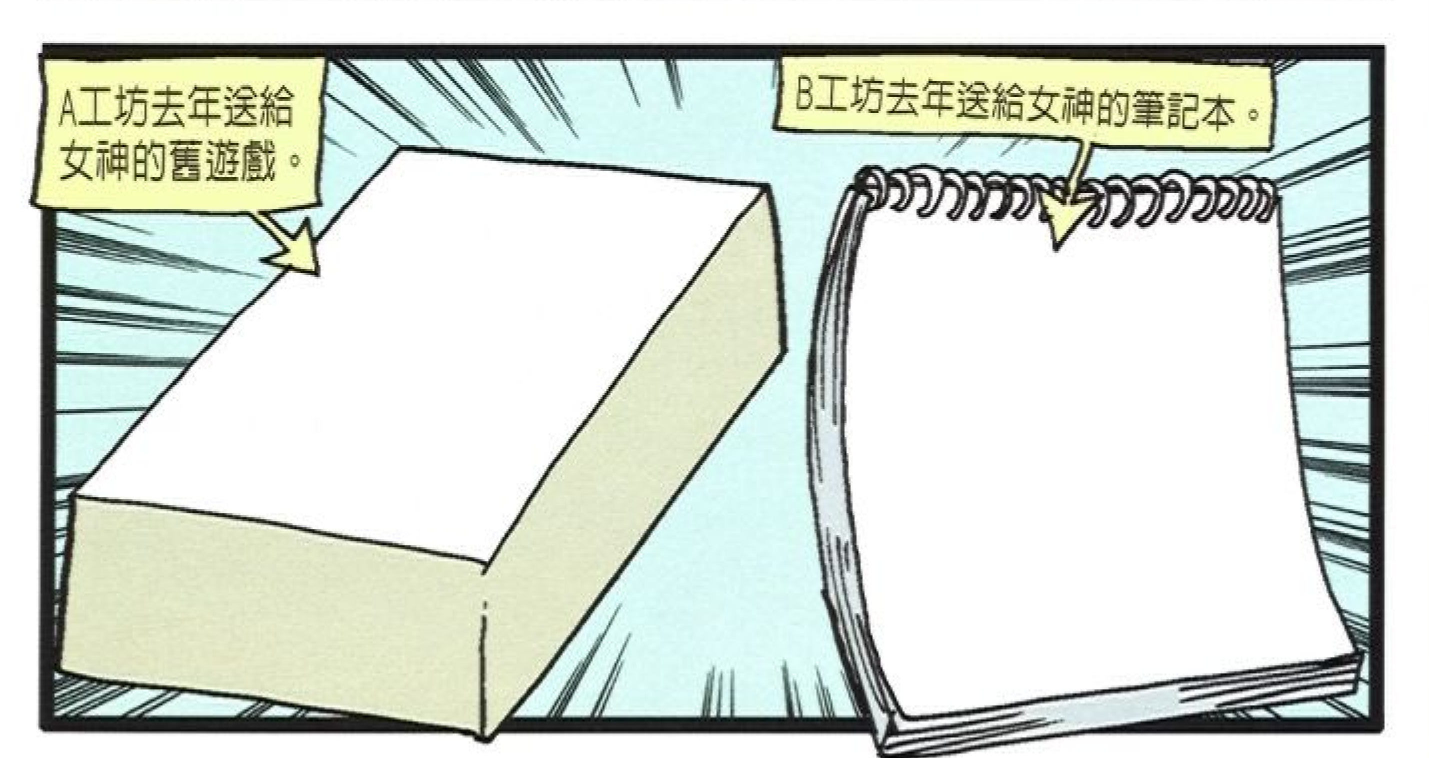
呼～又是一年一度的聖誕佳節，在這特別的日子裡，還是在家倒頭大睡最好，給他睡到自然醒，再好好的給他盡情玩遊戲，有什麼事情比這還過癮的呢？(今年聖誕是假日吧！我說是就是！@.@a)不然就是來去看《魔戒二部曲》囉！凡是喜歡遊戲的人一定不可錯過這部鉅作，錯過了這次，就等百視達。叮鈴鈴～這是什麼聲音？啊！聖誕老公公來送我禮物了耶～大家也要當個乖寶寶才有禮物喔！＊～Happy X'Mas～＊



廣告神殿等待大家來參拜歐！









廣告森林神殿參加熱線

愛德琳女神 曾玉琴 advertise@swm.com.tw

凱莉小天使 

kelly@swm.com.tw
高雄專線 (07) 8151063

珍妮小天使 

jany@swm.com.tw
台北專線 27889118-248



Merry Christmas & Happy New Year

謀略弄權，野心衝天。

忠誠與背叛交錯，戰國特有的「下剋上」——
迎向系列作的第十代，燃起新的野心！

長年的野心，終於獲得解放！
首次可以扮演大名麾下的有力武將，
內部分裂、建立派閥、勾結外敵、倒戈背叛等等，
鮮明刻畫出充滿野心的「下剋上」。

在爾虞我詐的世界中求生存！
假裝臣服，卻和其他大名簽訂密約，
為對抗強大敵人，召集包圍網群起攻之，
如此多樣化的外交戰略皆可隨你運用。

觀察敵軍動向來決定國策！
由於進軍狀況會顯示在地圖上，
因此可以視敵軍的動向攻其破綻，
或在陷入危機時請求援軍等等，
臨機應變制定最有利的戰略。

掌握全盤的戰況，
發揮有如軍神般的作戰！
合戰以即時的戰鬥展開，
野戰中可謀定戰術，
攻城戰中可鎖定城門進攻，
激烈的攻防將處處可見。

- 登場武將最多達到約1500人
- 城數有150個之多，各勢力的據點也有100個
- 家寶數比上一代更豐富，約有400個
- 全部共有5個劇本

歷史模擬遊戲

信長之野望™ 蒼天錄

好評熱賣中

Windows®98/Me/2000/XP
◎中文版 ◎1,980元






臺灣光榮綜合資訊股份有限公司 台北市大安區復興南路一段323號11樓
TEL:(02)2325-0111 e-mail:service@koei.com.tw



招募會員百萬獎品大放送 100台PS2 LCD XBOX 天天抽免費送....
玩家們趕快加入吧!! 線上測試 12/18 正式宣戰....



瘋什麼封！

今年寒假卯起來上身!! 封神 Online

正面迎戰的半即時戰鬥系統

活用戰略出奇制勝的組隊功能

融入豐富五行變化的合成系統

驚悚恐怖讓人體無完膚的迷宮設計











http://god.igs.com.tw



神經病!!~
火力全開
IGS INTERNATIONAL GAMES SYSTEM CO.,LTD.
www.igs.com.tw
©IGS 2002 ALL RIGHTS RESERVED



jy.chinesegamer.net
OK便利店
均有販售
金庸群俠傳 Online
喬峰傳奇
喬峰
一派我獨大
衆黨靠邊站
自創門派，制霸武林千百派
拜師收徒，號令天下千萬人
疑聞 繪

2003年1月4日閃亮現身

慕容復

峰采迷人包



遊戲內含
- 最新喬峰傳奇遊戲光碟片二片
- 150點開卡帳號一個
- 遊戲安裝說明手冊一本



語眾不同包





遊戲內含
- 遊戲儲值點數400點
- 替身娃娃一隻
- 大吉大利鴻運紅包袋
- 智遊網紅利積點

NT$350元

愛慕痴狂包







遊戲內含
- 喬峰傳奇遊戲光碟片二片
- 遊戲安裝說明手冊一本
- 150點開卡帳號一個
- 金庸遊戲月費卡一張
- 喬峰傳奇羊羊得意抽獎卷一張
- 智遊網紅利積點
- 多功能馬口鐵百納盒一個
- 替身娃娃一隻



全省全家、OK、萊爾富 搶先上市

舉世無雙薪火相傳限定版



『12/21 聖誕　限定上市』

遊戲內含
- 最新喬峰傳奇遊戲光碟片二片
- 150點開卡帳號一個
- 遊戲安裝說明手冊一本
- 遊戲儲值點數800點或嬉戲金庸72天
- 舉世無雙萬用筆記本一本
- 虛擬遊戲寶物「典藏百寶卷」一張
- 虛擬遊戲寶物「替身娃娃」八尊
- 最新2003年精美喬峰傳奇年曆+MEMO
- 智遊網紅利積點

NT$999元

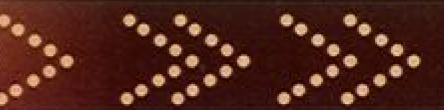
喬峰傳奇系列商品全省各大便利商店、
書局與3C賣場2003年1/4起賀歲上市

快上智遊網 http://sales.chgamer.com，
智遊網紅利積點活動，包包都有點，集愈多，拿愈多喔！

GAME 全家 玩家總動員
到全家買GAME
線上猜謎連環送
www.family.com.tw

注意事項：遊戲設定資料及產品包裝內容一切以實際上市內容為主，本廣告提供資料僅供參考！





中華網龍股份有限公司 www.chinesegamer.net


※ 線上遊戲時有更新，詳細功能請以實際遊戲內容為主。
曹操
哼！火燒屁股的笨蛋...
曹
曹
登猛將 立大功 官渡戰場我最勇
三國演義Online
官渡之戰
玩弄三國 彈指之間
南皮
用能臣 顯神通 稱霸三國展雄風

●文臣武將齊報到

登用三國著名良臣名將，荀彧助你行內政訂謀略、趙雲幫你驅賊寇退強怪，經營三國事半功倍更勝一籌。



●強化部隊擋頭陣

超強國戰新兵種—工兵及四支強化精英部隊，搭配攻城專用武器衝車、樓車，攻城掠地如虎添翼，組織三國戰史上最無懈可擊的征伐大軍！



最詭異莫測的迷宮山洞，天地倒轉、亦真亦幻，虛實之間瞬息萬變，挑戰最敏銳的方向感！

●冰天雪地新視界

同步開放幽州與國戰雪地場景，讓你逛雪地、打雪仗，體驗絕妙不同的三國冬日風情！

●王法戒律隨我定

租金稅收不稀奇，自訂律法才有趣，只要你是一城之主，你！就是聖旨！





ㄏ！ㄏ！
想跟我鬥...

屁股著火中



中華網龍股份有限公司
http://www.chinesegamer.net

插畫家 PAPALA


NCSOFT


PS2 遊戲史上最暢銷的遊戲之一
中文版本 PC Game 全新上市


STM
Soft Tanker
PROMAX-n

國際中文版

模擬飯店
HOTEL GIANT

徵飯店經理　意者內洽

Seven Kingdoms的首席華裔設計師
Trevor Chan製作　完全創新模擬類型遊戲門檻

2003年最好玩的中文模擬遊戲





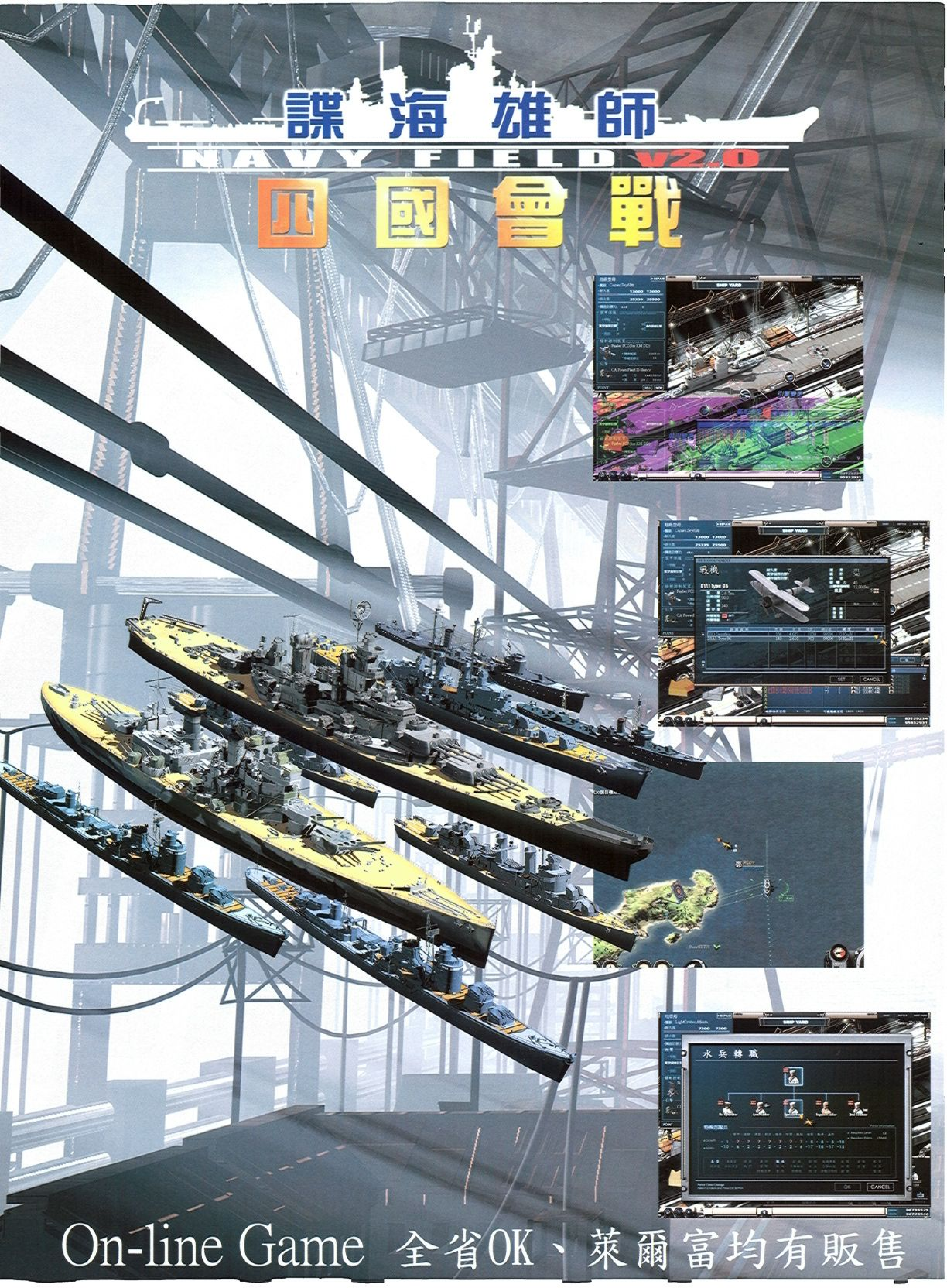
www.hotelgiant.com

UNALIS 松崗科技股份有限公司
地址：台北市民生東路二段149號6樓　網址：www.unalis.com.tw
客服專線：(02)2506-8289轉194　傳真：(02)2506-6070
訂貨專線：(02)2512-1455

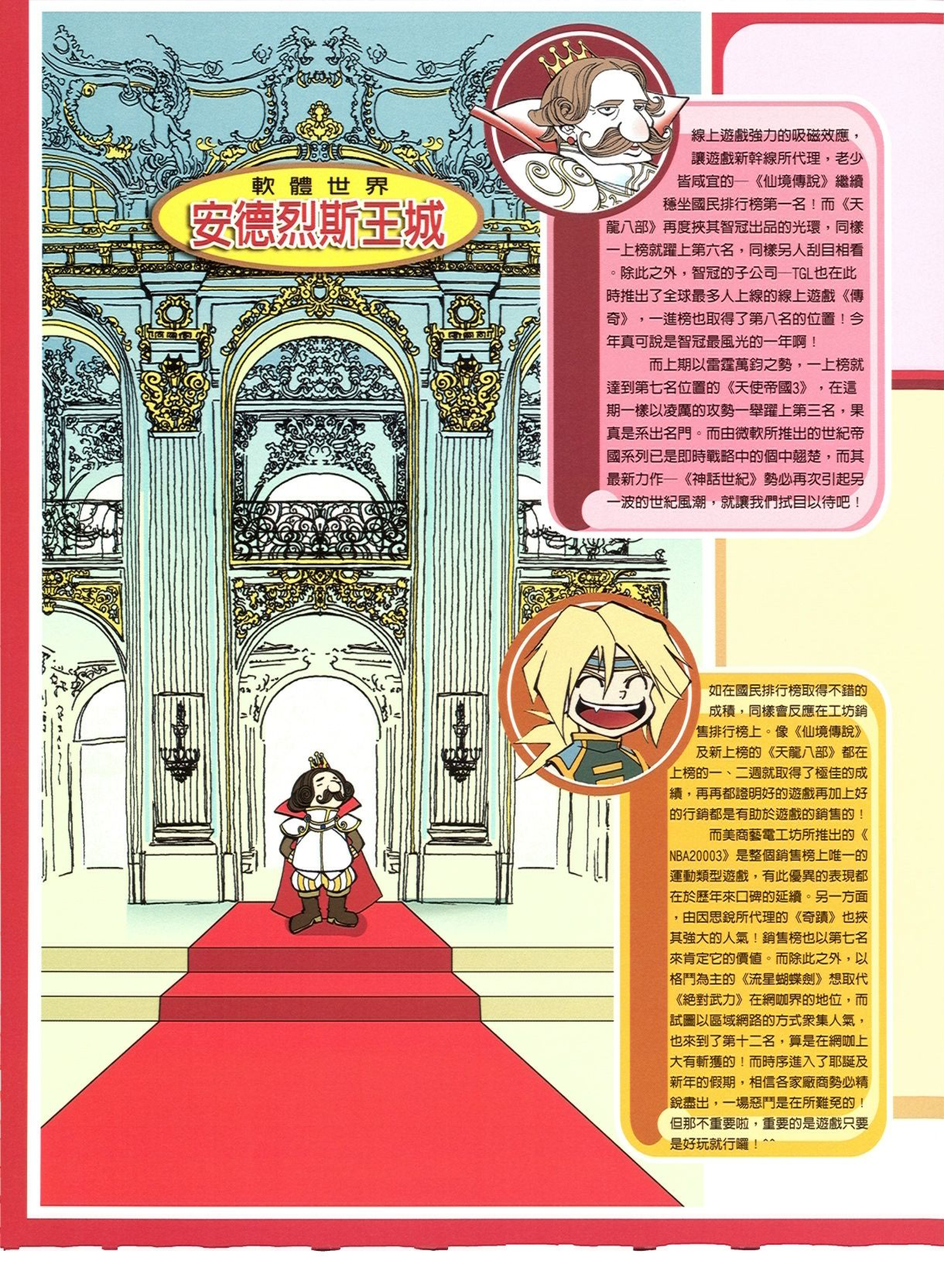



MAXIS


EA GAMES



諜海雄師
NAVY FIELD v2.0
四國會戰
On-line Game 全省OK、萊爾富均有販售



線上遊戲強力的吸磁效應，讓遊戲新幹線所代理，老少皆咸宜的—《仙境傳說》繼續穩坐國民排行榜第一名！而《天龍八部》再度挾其智冠出品的光環，同樣一上榜就躍上第六名，同樣另人刮目相看。除此之外，智冠的子公司—TGL也在此時推出了全球最多人上線的線上遊戲《傳奇》，一進榜也取得了第八名的位置！今年真可說是智冠最風光的一年啊！

而上期以雷霆萬鈞之勢，一上榜就達到第七名位置的《天使帝國3》，在這期一樣以凌厲的攻勢一舉躍上第三名，果真是系出名門。而由微軟所推出的世紀帝國系列已是即時戰略中的個中翹楚，而其最新力作—《神話世紀》勢必再次引起另一波的世紀風潮，就讓我們拭目以待吧！

如在國民排行榜取得不錯的成積，同樣會反應在工坊銷售排行榜上。像《仙境傳說》及新上榜的《天龍八部》都在上榜的一、二週就取得了極佳的成績，再再都證明好的遊戲再加上好的行銷都是有助於遊戲的銷售的！

而美商藝電工坊所推出的《NBA20003》是整個銷售榜上唯一的運動類型遊戲，有此優異的表現都在於歷年來口碑的延續。另一方面，由因思銳所代理的《奇蹟》也挾其強大的人氣！銷售榜也以第七名來肯定它的價值。而除此之外，以格鬥為主的《流星蝴蝶劍》想取代《絕對武力》在網咖界的地位，而試圖以區域網路的方式家集人氣，也來到了第十二名，算是在網咖上大有斬獲的！而時序進入了耶誕及新年的假期，相信各家廠商勢必精銳盡出，一場惡鬥是在所難免的！但那不重要啦，重要的是遊戲只要是好玩就行囉！^^

國民排行榜

■統計日期：11月25日～12月15日
■資料來源：軟體世界第164期人氣調查表



名次	遊戲名稱	公司	類型	上回	票數
1	仙境傳說	遊戲新幹線	線上角色扮演	上回1	1482
2	軒轅劍肆	大宇資訊	角色扮演	上回2	825
3	天使帝國3	大宇資訊	策略	上回7	721
4	第七封印	智冠科技	角色扮演	上回3	708
5	天龍八部	智冠科技	角色扮演	新登場	633
6	新絕代雙驕3	宇峻科技	角色扮演	上回4	451
7	神話世紀	台灣微軟	即時戰略	新登場	419
8	傳奇	TGL	線上角色扮演	新登場	406
9	風色幻想2	弘煜科技	角色扮演	上回5	382
10	魔獸爭霸3	松崗電腦	即時戰略	上回6	355



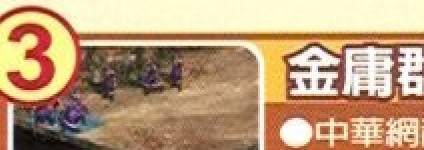


工坊銷售排行榜

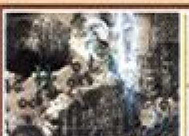
■統計日期：11月01日～11月30日
■資料來源：協力商店



名次	遊戲名稱	公司	類型	上回	票數
1	仙境傳說	遊戲新幹線	線上角色扮演	上回1	8923
2	天龍八部	智冠科技	角色扮演	新登場	6182
3	金庸群俠傳Online	中華網龍	線上角色扮演	上回3	5736
4	三國演義Online	中華網龍	線上角色扮演	上回2	4195
5	天堂	遊戲橘子	線上角色扮演	上回4	3874
6	NBA 2003	美商藝電	運動	新登場	3491
7	奇蹟	因思銳	線上角色扮演	新登場	3076
8	第七封印	智冠科技	角色扮演	上回5	3049
9	傳奇	TGL	線上角色扮演	新登場	2993
10	石器時代	華義國際	線上角色扮演	上回6	2811
11	天使帝國3	大宇資訊	策略	新登場	2764
12	流星蝴蝶劍	昱泉科技	線上動作	新登場	2749
13	新絕代雙驕3	宇峻科技	角色扮演	上回7	2281
14	神州	宇奧科技	線上角色扮演	再入榜	2128
15	夢幻蛋糕屋	智冠科技	經營模擬	新登場	2107
16	魔獸爭霸3	松崗電腦	即時戰略	上回13	1822
17	風色幻想2	弘煜科技	角色扮演	上回8	1807
18	新天上碑	億泰利	線上角色扮演	上回12	1749
19	明星三缺一2	智冠科技	益智	新登場	1672
20	軒轅劍肆	大宇資訊	角色扮演	上回9	1584








調查協力商店

北區：台興電子 人人書局 永碩資訊 丸升文化 創世紀電腦 聖偉電腦 震旦行 基度山 仲美資訊 銀色星球 中聯資訊 龍武資訊 永康資訊 世新唱片 墊腳石圖書
中區：光南書局 唯軟書局 墊腳石圖書 新人類 飛碟玩具 三民書局 新世紀電腦 益裕資訊 101電腦圖書
南區：墊腳石圖書 U23C 光南書局 城市漫畫遊戲 歸仁文化廣場 僑品電腦 笑笑笑國際 有樂國際

皇家藏寶庫

各式珍貴寶物等待國民來爭取



皇家藏寶庫

開倉濟民佈施天下的好所在

經過一個月，老編的愛犬Carry還是沒有回家哦T_T，哎，今年的聖誕節，太概沒有可愛的Carry陪著老編過了～雖然心裡仍有失落的感覺，但老編還是在此祝大家有個快樂的聖誕節，Merry Christmas！！

除了Carry的下落外，相信大家最關心的還是本月的限時兌換贈品了，那就是－仙境傳說愛情競技場攻略特輯，包裝內容物除了仙境傳說攻略本外，還有愛情競技場聖誕活動光碟一片，與波利護腕墊一個，價值250元哦！各位國民們可以用50S限時兌換！請手上有S幣的人手腳要快，因為限時兌換20本，20本換完後活動即結束。所以，請在雜誌出刊後，以Email至老編信箱的方式預定兌換，或傳真至07-8151064預約兌換，只要寫上「我要以50S兌換仙境傳說愛情競技場攻略特輯」並註明姓名地址即可，另外，剛推出的單機大作「天龍八部」的兌換套數也補充更新了哦，請馬上行動！S幣妙用無窮，老編在此呼籲大家愛用S幣，多多收集S幣，謝謝！



安德烈斯王國S幣兌換MENU

A1. 台碩Aspeed Zeus電腦

兌換額度

35000S

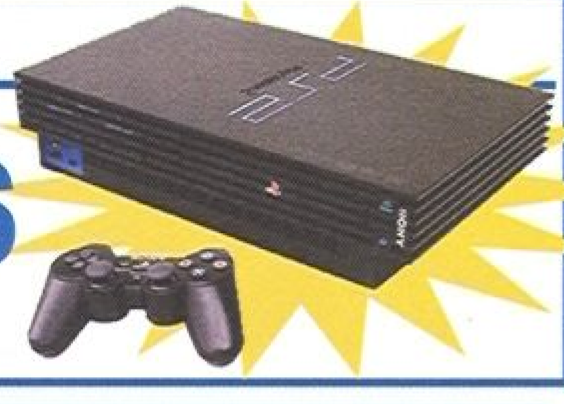


參考規格
- Intel Pentium 4
- 256MB RAM
- 40GB HD

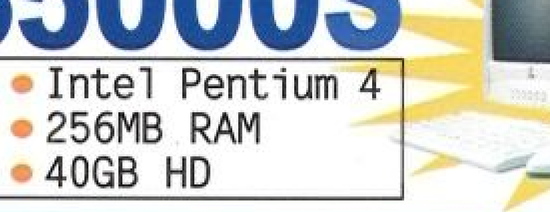
A2. PlayStation2

兌換額度

12000S



A3. 柯達DX3700數位相機



兌換額度

11000S

A4. Palm m125

兌換額度

8000S

A5. IBM 60GB 硬碟

兌換額度 **4000S**

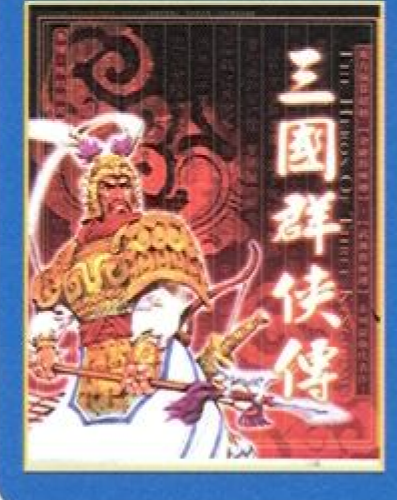


G1 天龍八部平裝版 20名
兌換額度 600S
已發行

G2 三國群俠傳 8名
兌換額度 800S
已發行

G3 仙境傳說愛情競技場攻略特輯 20名
兌換額度 50S







注意事項：

1. 電腦或硬體部份會隨新產品的推出更換項目或降低兌換額度。
2. 有限量的贈品(如20名)，兌完為止，兌換前最好先Email給老編確認是否有存貨。老編信箱Chief@swm.com.tw。
3. 未發行的遊戲可預約兌換，但需等遊戲發行後才能寄出。
4. 手中有s幣者，亦可Email老編建議兌換之贈品，如面紙一包等等。
5. 若S幣序號與他人重覆，暫時無效等待鑑定調查。

本月 國民大獎

仙境傳說愛情競技場工略特輯 30名

這是目前最具人氣的線上遊戲－仙境傳說RO的最新攻略包哦~ 美美的包裝內有最近的攻略書一本、光碟一片，與波利護腕墊一個。沒有S幣的貧窮國民不用擔心，把回函寄回來也能抽獎啦！這組攻略包價值250元，RO的忠實玩家們請趕快行動哦～



163期國民大獎 得獎名單公佈

仙境傳說RO波利抱枕 25名

台北縣	傅世賢	陳澤喬	雲林縣	王書政	陳麗緣
童聖文	張家境	黃立平	蘇晉平	高雄市	馮志強
林衛成	王韻嵐	蕭勝安	蕭舜元	蔡蕙如	
劉原吉	楊千慧	呂金龍	吳尚晏	蔡孟脩	
趙于淨	桃園縣	苗栗縣	台南縣	高雄縣	
鄭喜元	林伊芸	黎孟忠	黃柔婷	陳昶光	



獎品規格以實物為準　規格若有變動將另行告知　得獎者須自付贈品稅。





皇家藏寶庫

人文薈萃，創造潮流的藝術家重鎮

畫室公告

歡迎來到皇家畫室，在這裡是王國中所有功力高強的畫師發揮的天地。只要各位畫師提起筆，將你的作品（最好以明信片大小）寄到高雄郵政18-69號信箱，或是E-mail到leaflet@swm.com.tw（電腦檔最少要800*600，存成TIF檔或JPG檔）要記得清楚的寫上姓名、地址、電話等詳細的聯繫方式，只要能夠登上畫室展覽，不僅能獲得一定數目的金錢及經驗值，你更有機會奪得「畫家賞」大賞，甚至成為自創流派的一代宗師喔！

ps.本畫室投稿作品蓋不退還

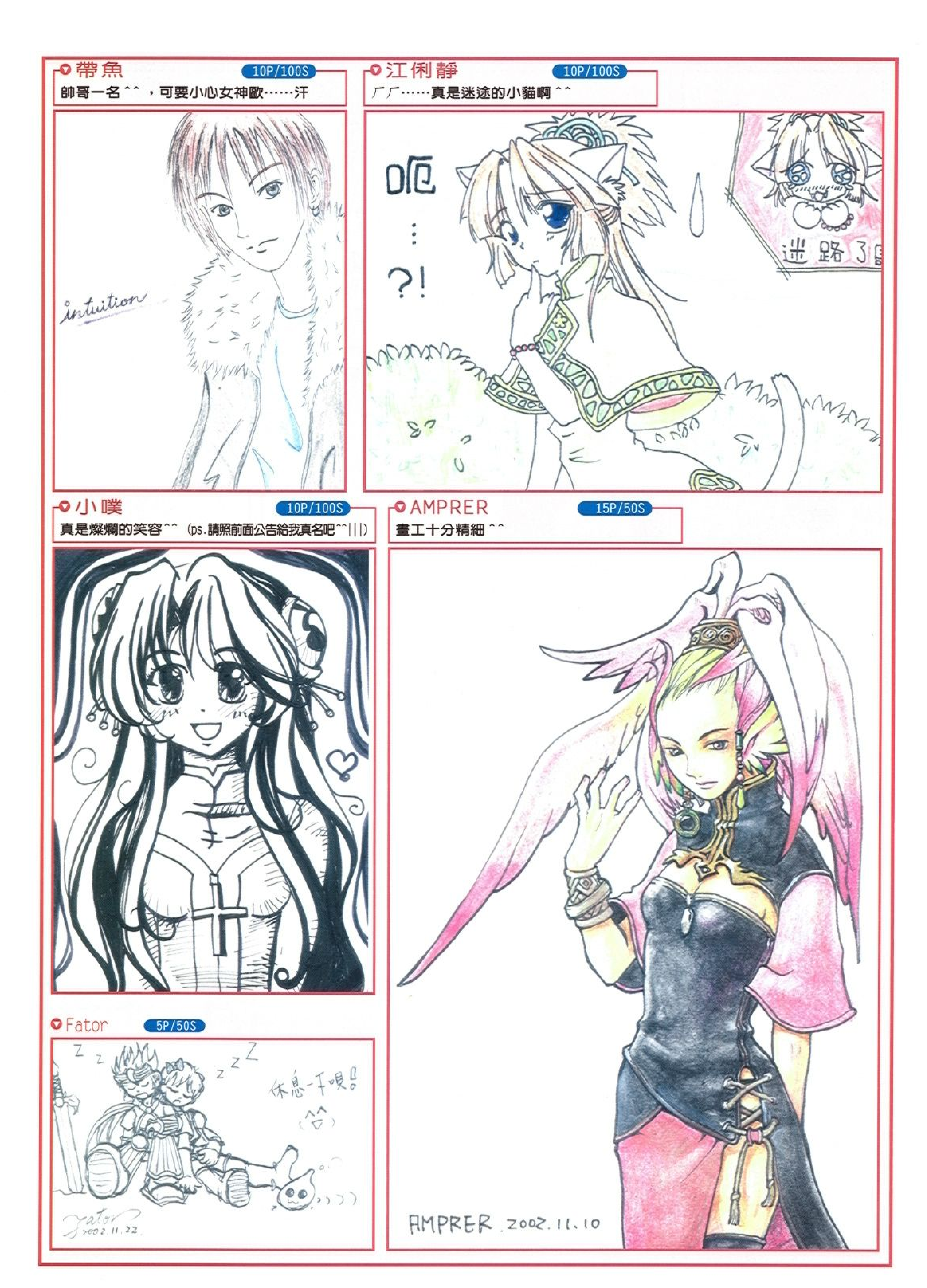
S幣公告

目前本畫室的S幣已經寄發到162期了，不過有些讀者在投稿時，並未附上真名，以至於我們這邊無法寄送，以下列出目前未寄發的清單，請這些畫師們趕快附上自己確實真名及地址，以"皇家畫室S幣索取"為標題，mail至spitz@unochina.com或郵寄明信片到高雄郵政18-69號信箱，否則將無法領到屬於自己的S幣歐。

158期：亞奈露依,庸人
159期：初雲,水藍色の橘子,修依,Alien
160期：Tian,柳生絮
161期：吃米的蟲,蕭ken,虹君,蟑螂,紫嵐
162期：楓,嵐,小真



黃秋鳳 20P/200S
可愛的露卡不知還會不會在弘煜之後的遊戲中出現



帶魚 10P/100S
帥哥一名^^，可要小心女神歐……汗

江俐靜 10P/100S
ㄏㄏ……真是迷途的小貓啊^^

小噗 10P/100S
真是燦爛的笑容^^ (ps.請照前面公告給我真名吧^^|||)

AMPRER 15P/50S
畫工十分精細^^

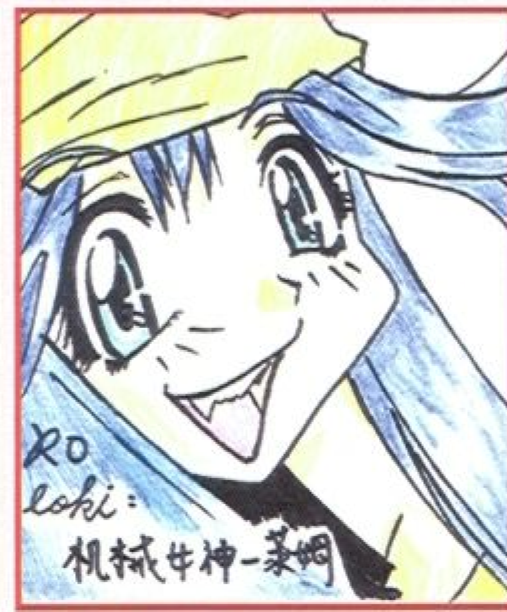
Fator 5P/50S



JS 10P/100S



Saowl 10P/100S



莊繁騰 10P/100S



瑪克舒 10P/100S



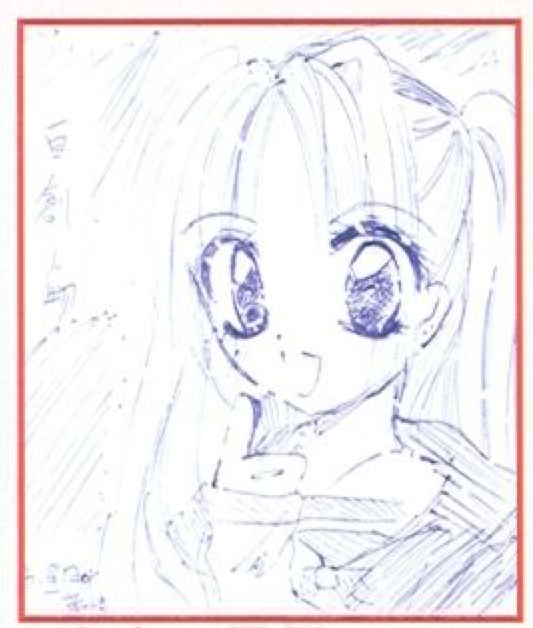
劉毓琦 10P/100S



君 10P/100S



米娜兒 10P/100S



南市・星月 10P/100S



悠藍色 15P/150S

俏皮的蕾蕾^^



炫羽 15P/150S

誓死保護蕾蕾的沙雷納



易音
5P/50S
甲蟲
5P/50S
冰璃
邱雅禾
5P/50S
冷夜
5P/50S
嵐月
5P/50S
小劍
5P/50S
冰璃
15P/150S
Q 版角色大集合 ^^
楊千慧
5P/50S
Jen
5P/50S
Hi-
林融蒂
怒鬼
5P/50S
Online Game
陳銘群
5P/50S
洛伊
5P/50S
芭樂蒂
10P/100S
楊士銜
5P/50S

遊戲劇場



展場花絮之旅

第一幕 號稱展場最辣的攤位 華聯國際



「線上遊戲『精靈』可說是這次世貿展場中擁有最辣美眉的攤位了！」傳言傳到了還在路上閒晃的小喬我耳朵裡，忍不住想去一探究竟！終於等到表演時間，先是由這次展覽中最主要曝光的「精靈資料片：魔法新大陸」中扮演女主角的魔槍手cosplay出場，因為魔槍手身材是超辣的咧！一邊撒贈品一邊讓傳說中的兩位精靈美眉登場。接著另一款產品「玩到飽」的勁歌熱舞登場，「玩到飽」充滿活力熱情的啦啦隊式風格，主持人尤其幽默風趣，還把底下觀眾逗得笑聲不斷。這次華聯國際的攤位真是把資料片的風景給搬進來展場啦！一棵大樹、兩盞奇特的街燈、還有路上隨時遇到的怪異大花，真是用心！





華聯國際攤位上熱鬧非凡！精靈美眉和玩到飽靚妹熱舞吸引玩家眼光！

第二幕 表現出色的自製遊戲 遊戲龍

遊戲龍的攤位就在「精靈」隔壁，只是不懂為何他們的舞台可憐兮兮的開在一個小側門口。不過他們的試玩電腦正在發表新的自製遊戲，也是擠了一堆玩家，湊過去偷看一下畫面，嗯～感覺不錯呢！也是每個整點時間都會有表演活動。舞台上早安吐司的帥哥美女們（其實姑娘我不知他們是誰……）非常賣力的搞笑給觀衆們欣賞，台下也被逗到笑得合不攏嘴，當然囉最受歡迎的還是那把劍……。





遊戲龍攤位上自製遊戲的試玩電腦從沒空過

第三幕 三千寵愛於一身 神之領域



擁擠的神之領域攤位，人物立牌十分可愛

聽說展場的第一個週日有請到F4最當紅人－言承旭，與娛樂大姐大－陶子到場為年代第一次跨足到線上遊戲站台。當然囉，姑娘我是錯過啦！聽說那天擠得滿滿滿，不知道到底遊戲被注意到沒……。「神之領域」能夠受到這樣的寵愛當然是因為由年代、協和、數碼戲胞共同經營行銷。從梁詠琪代言主題曲，F4認養主人翁等等活動看來，想必這些超人氣明星能夠為遊戲加分吧！

第四幕 超卡哇伊 炸彈超人

印象中富爾特很少跨足到遊戲產品，不過雖然這次展場上主打「炸彈超人Online」，但是卻不是把它當作電玩在經營。不過炸彈超人白寶可是展場裡面為有人氣的代言人了，不少小朋友都湊上去跟他拍照，或是偷偷欺負他。為了避免白寶跌倒爬不起來，還隨時有一個保母要跟旁邊，被保母牽著走路的模樣真是可愛捏！還有人故意跟他猜拳，可憐的白寶手跟小叮噹一樣永遠只能出石頭，當然只有被扁的份囉！





現場販售的各種表情造型的炸彈超人玩偶，更是會場最受歡迎的遊戲週邊商品了。除了現場比賽贏了可以獲得一隻玩偶外，購買產品也馬上贈送。

第五幕 只有舞台 智冠科技

透過接駁車來到世貿一館，哇塞！根本都是人怎麼走路啊@@"？滿滿的數位相機、印表機和筆記型電腦大戰，難怪會是最有買氣的一次，因為大家都在等資訊展大拜拜啊！拿著展場地圖，好不容易擠到智冠的攤位。啥，我來到智冠綜藝團？只見一個類似歡喜玉玲瓏的舞台設計，旁邊還有「三國演義」、「金庸群俠傳」、「傳奇」、「仙境傳說」幾款遊戲的燈箱。好不容易等到舞台活動，咦？居然是智冠自己的工作人員下海啦？幾個穿著遊戲T恤的工作人員跟底下玩家互動，玩家搶贈品搶得不亦樂乎！什麼？閃亮三姊妹跟蟒蛇舞台秀？





由工作人員親自下海的智冠綜藝團

第六幕 軒網最重要 大宇資訊

小小舞台以「軒轅劍Online」為主的大宇資訊攤位，後方更是熱烈販售「魔力寶貝」的相關商品，小喬好想買有大地鼠玩偶系列的商品呢另？外「軒轅劍Online」當然是主角囉現場還進行「軒轅劍Online蚩尤再現」的最新動畫觀賞、贈送「軒轅劍Online」T恤等活動，讓現場熱得不得了！



第七幕 只賣東西 宇峻科技

琳瑯滿目的特惠方案晾在攤位上方，宇峻科技這次只純粹販售產品，「神州」是宇峻與奧汀合資的「宇奧」最近主打的線上遊戲，表現不錯，可惜沒有在展場做一些其他表演等吸引顧客。奧汀科技也共同參展，聽說明年三、四月，「三國群英傳」要推出第四代了，從第三代的3D畫面開始受到矚目，第四代的推出相信會更造奧汀的巔峰。





簡約的共同攤位－宇奧、宇峻、奧汀共同參展

第八幕 以Xbox為最熱的攤位 台灣微軟

不用說，今年度最受矚目的Xbox攤位上，所展示的最新遊戲畫面絕對是最受歡迎了！光看這個陣勢，男性玩家萬頭鑽動，每個展示櫃前都有一個工作人員駐守的謹慎態度，可以想見這個最新遊樂機型是多受到歡迎了！還有多款遊戲公佈哦！





整個展場以詭譎的綠色為主色的Xbox攤位

落幕

資訊展淪為大拜拜已經不是新聞，廠商趁著年終出清，顧客也樂得撿便宜，雙方獲利皆大歡喜。只是這一次遊戲產展覽並不是很熱，有點可惜。等等2003年2月的多媒體大展吧！那可才是遊戲業界的Game Show呢！





濟弱扶傾的綠林英雄

《俠盜羅賓漢》登陸 PC

NEWS

Spellbound 制作了一款令人耳目一新的 RTS 遊戲《俠盜羅賓漢》(Robin Hood)，以婦孺皆知的綠林英雄羅賓漢及他的同伴一同對抗邪惡勢力的事跡為主線，共設有 40 多個關卡。

雖然遊戲類型被定為 RTS (即時戰略 / 戰術)，類似《魔鬼戰將》玩法，但是除了原本的策略性以外，遊戲還融合了大量的附加元素，角色扮演、動作、解迷等等，主人公要使用手中的弓箭、繩索、短刀乃至拳頭去執行各種任務，玩家可以利用自己的智慧完成任務而兵不血刃，也可以發揮強大的技術，將敵人殺個片甲不留。當然，完成任務的方法也沒有唯一，這樣不但縮小了遊戲難度，而且也放開了玩家的想像力，可以用自己的方式去做一個傳說中的英雄，創造一段新的傳奇。



Nvidia 最強繪圖晶片現身

「GeforceFX」面世！

顯示卡大廠 Nvidia，11 月 18 日在美國拉斯維加斯舉辦的「COMDEX Fall 2002」展覽中，正式公佈新世代 3D 顯示晶片「GeForce FX」，這款晶片原先開發代號為「NV30」，具有比目前 Nvidia 最高檔的「GeForce4 Ti4600」強上三倍；比另一家 3D 晶片大廠 ATI 目前最強的「Radeon 9700 Pro」快上 50% 的驚人效能。

「GeForce FX」規格大致敘述如下：

1. 委託台積電製造，採用 0.13 微米製程，由 1.28 億個電晶體構成
2. GPU 核心時脈 500Mhz
3. 內藏 128 位元浮點小數運算器
4. 支援 500MHZ DDR2 記憶體，可支援到 256MB，頻寬 16GB/ 秒
5. 每秒可即時運算 3.75 億個多邊形；40 億個像素；160 億 AA samples/ 秒
6. 支援 AGP8X
7. 支援 CineFX
8. 支援 Vertex Shader2.0 與 Pixel Shader2.0 以上新版本
9. 完全支援 DirectX 9.0 與 OpenGL 兩種 API
10. 預計明年 1 月推出，售價約在 399 ～ 499 美元之間

走入神話的世界

《神話世紀》中文版正式在台上市！

台灣微軟今年度最重量級的電腦戰略遊戲《神話世紀 (Age of Mythology)》中文版，日前正式在台上市，在中文化的過程中特別邀請了知名 VJ 徐曉晰化身為戰神雅典娜，以及由忠實玩家中徵選出來目前就讀建國中學二年級的蔡昇宏一起為遊戲配音，希望能為喜愛即時策略遊戲的玩家帶來不同於以往的驚喜。



為了《神話世紀》，微軟也積極爭取能將《神話世紀》列入明年 WCG 世界電玩大賽的比賽項目，並預計明年舉辦台灣、日本、韓國、香港、新加坡…等五國跨國際網路比賽。同時台灣微軟也規劃了一系列的上市活動，即日起可於全省網咖免費體驗《神話世紀》的神秘魅力，而為了明年春天即將開打的「神話世紀亞洲盃」大賽，一連串的熱身賽及全省大賽將於 12 月底起跑，歡迎玩家踴躍參與。



NEWS NEWS

躺在床上遊戲不是夢！

Xbox 主機的無線控制器

Mad Catz 公佈了一款他們專為 Xbox 所製作的無線手把，定價為 59.99 美金。這隻無線手把除了一般 Xbox 手把的功能外，另外有效距離最遠可達 15.6 公尺，在震動功能啓動的情況下可以使用50個小時，關閉時則可以使用 160 個小時。另外它在電源方面必須使用 3 個 3 號乾電池。



魔獸、破壞神也要錢？

Blizzard 母公司在美國納斯達克發股融資

開發《暗黑破壞神、魔獸爭霸》著名遊戲公司 Blizzard的母公司、法國媒介巨人Vivendi Universal日前宣布將於2003年上半年在納斯達克交易市場上為公司的遊戲分部發行股票，預計將籌資 8 億美元。之所以不選擇在法國上市，估計主要是考慮到近期 Infogrames 公司的大裁員令法國投資者對遊戲產業非常不滿。

僅僅兩個月前，Vivendi 公司總裁讓雷納・福圖曾斬釘截鐵地告訴《歐洲華爾街日報》記者：遊戲並非 Vivendi 公司的核心業務，作為公司龐大的債務削減計劃的一部分，完全可以被捨棄。不過現在看來公司高層已經改變了態度。

Vivendi環球遊戲本年度營業額預計將達到4.72億至5.35 億英鎊，且利潤可觀，憑借《魔獸爭霸 3》和《暗黑破壞神》的熱賣，遊戲成為 Vivendi Universal 公司盈利最豐的業務之一。未來六個月 Vivendi Universal 遊戲的產品線同樣強勁，根據托爾金原著改編而成的《魔戒》系列遊戲將延續公司今年的成功勢頭。

惡魔城 & 魂斗羅 PC 版登場！

柯納米珍藏系列

日本遊戲廠商 Konami 將在本月為電腦玩家們獻上兩個禮物！！一個是剛剛推出不久的 PC 移植版《寂靜嶺2》，另一款則是今天我們要想為大家報導的『柯納米珍藏系列』，其實稱作為『遊戲大禮包』更為合適。



這個名叫『Konami Collector Series：Castlevania and Contra（柯納米珍藏系列：惡魔城與魂斗羅）』的合集中含有當年紅白機 FC 時代的頂級大作：『惡魔城』系列中的《惡魔城 1》、《惡魔城 2：西蒙的使命》和《惡魔城 3：德古拉的詛咒》以及『魂斗羅』系列中的《魂斗羅》和《超級魂斗羅》。在年齡超過 20 歲的玩家中，沒有玩過這些遊戲的應該是絕無僅有的。



遊戲不是以前大家玩的那種模擬器，而是真正的 PC 版。不過遊戲沒有做任何改進，還是那種低分辨率低色彩數的畫面，喜歡懷舊的玩家一定要收藏一套。

Nvidia 用來展示用的遊戲

支援 Geforce FX 的賽車遊戲《RalliSport Challenge》

以製作《戰地風雲 1942》而聞名的Digital Illusions 最近公開了他們的賽車巨作《RalliSport Challenge》。



《RalliSport Challenge》（簡稱RC）是一款跨平台的賽車遊戲，將發售 XBOX 版及PC 版，畫面堪稱拉力賽車遊戲之最。那麼這款遊戲有什麼特別之處呢？其實《RC》最大的特別在於支援 Nvidia 公司最新超級顯示卡 Geforce FX，而在 Geforce FX 的發表會上，這款遊戲就成為 Nvidia 用來展示用的遊戲。而從畫面品質從圖中我們完全可以清楚的看到，明顯比現在的賽車遊戲高出一大截：動態光影、霧化效果、真實的路況、汽車碰撞的物理性在遊戲中都得到了淋漓盡致的發揮！不過前提條件是你要有一款好的顯示卡。





玩 鬧 青 春 · 大 鬧 西 遊
新 西
新西遊記創新的隨身變系統
遊戲速度隨身變
嫌遊戲人物行進速度像烏龜一樣？
高速衝刺讓你搶怪跑第一
衝
衝
衝
衝
衝
衝
萬人線上遊戲
新西遊記
新西遊記官網 http://CU.uczone.com
Game Dragon Technology
遊戲龍科技股份有限公司
GameDragon Technology Co.,Ltd.
地址：231台北縣新店市民權路98-1號14樓
傳真：(02)22193132
官網：http://www.uczone.com
卓越數碼科技有限公司
Altimate Digital Technology Ltd.

不景氣下的不得已

美商藝電華盛頓州 Bellevue 分部關閉

美商藝電（EA）公司日前關閉了位於Bellevue的分部，該分部的大約20名員工將被調往溫哥華，剩下的20多人將被裁減。當晚，EA公司取消了西雅圖『Tech Future』座談會的出席計劃。

Bellevue分部建立於1997年，這裡一直是《極速快感（NFS）》系列的發源地，裁員的消息是在《極速快感：熱力追緝2》上市後幾天公布的。在其顛峰時期，Bellevue分部的員工數曾達到70多人。EA公司在全球各地共擁有3600名員工，其中溫哥華是其最大的開發基地，擁有950名員工。

Bellevue工作室的關閉意味著EA撤出西雅圖，盡管任天堂、微軟以及WildTangent和Valve等遊戲開發商仍舊盤踞此地，但對於西雅圖遊戲業來說這仍是一個不小的打擊。

EA和Sierra等公司在上世紀90年代通過大量收購中小工作室確立了自己的地位，如今遊戲市場的不景氣和競爭的激烈，使它們不得不重新評估被收入口袋的這些資源，在削減開支的過程中，一些較小的工作室自然而然地成為了犧牲品。Sierra公司去年曾裁減了Bellevue分部的185名員工，並且關閉了《Tribe》系列的創始者Dynamix工作室。

好遊戲永遠不寂寞

Sega 經典遊戲移植 PC

Sega.com在本周一對外宣布，他們已經與RealNetworks達成販售協議，將借助『RealOne Arcade』遊戲服務一同推出多款Sega經典遊戲。玩家現在可以通過RealOne Arcade上的Sega專屬頻道下載4款官方制定的PC遊戲，此外，玩家還可以免費下載不同的Sega PC遊戲demo，而試玩後購買完全版也只需付費14.99美元即可。

下面是Sega推出的首批PC版遊戲：

1.音速小子（Sonic the Hedgehog）
2.海豚（Ecco the Dolphin）
3.Dr. Robotnik's Mean Bean Machine
4.Columns III

即將推出的PC移植版經典遊戲如下：

1.夢幻之星II
2.忍III（Shinobi III Return of Ninja Master）
3.音速小子（Sonic the Hedgehog）2
4.Toejam and Earl
5.Vectorman
6.VR戰士2



最恐怖的遊戲即將殺來！

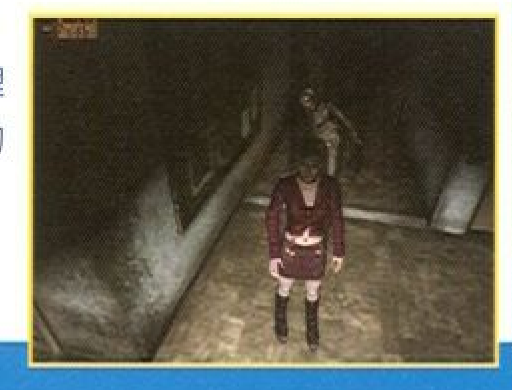
Silent Hill 2

KONAMI《寂靜嶺2》PC版上市

PC版的《寂靜嶺2》終於在日本發售了，3CD共2.1G的容量究竟鑄就了一個什麼樣的遊戲呢？

據KONAMI目前為止透露的資料，《寂靜嶺2》PC版將會是CD-ROM版遊戲，而不像PS2、XBOX版一樣為DVD遊戲，並包括如下特性：

1.包括了XBOX版《寂靜嶺2》裡的『Born From a Wish』劇情；
2.以空前的畫面和音效闡釋遊戲裡的『恐懼』定義；
3.《寂靜嶺》系列的第一款PC版遊戲；
4.支援Dolby 5.1環繞音效；
5.新的記憶系統允許玩家們隨時記錄進度；
6.畫面解析度最高可達1600x1200，這可是PS2版和XBOX版從來未曾見過的效果；
7.在低難度遊戲裡為新手玩家提供了強大的武器供他們更輕鬆地完成遊戲；
8.在『Movies Menu』裡可以選擇播放遊戲裡的過場電影



SFC主機上的大作轉戰PC

DC版《風來西林：女劍士見参》移植PC確認



《風來西林：女劍士見参》是一款以動作見長的RPG，在SEGA DC上，這款遊戲曾大放異彩，而上溯到更遠的超任時代，這款遊戲更是SFC主機上的大作之一。

如今，由CHUNSOFT製作的這款遊戲移植到了PC上，在保留了原有的操作感以後，對於螢幕解析度更由於電腦的特性而有了更多的選擇。在遊戲中，共有三種可供選擇：640X480、960X720、1280X960，相信遊戲畫面表現一定會更為出色。

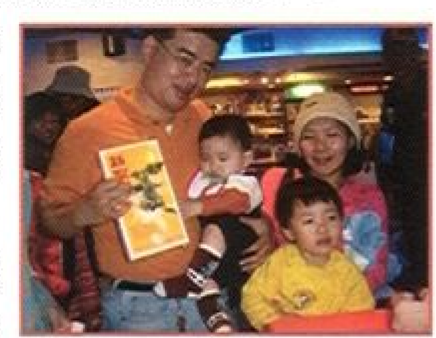


這款遊戲的推薦配備是P3/600MHZ、128MB記憶體、16MB記憶體以上的顯示卡，其實對於一個2D的動作RPG來說，這樣的配備已經足夠了。

全新改版的混亂寵物系統

北高大會師千人網聚活動!

線上遊戲廠商遊戲橘子上週末利用週六、周日兩天舉辦了線上遊戲《混亂冒險》首次的網聚活動，搭上最近強強滾的選戰以北高大會師為號召，現場聚集了滿滿的玩家，只為與未曾蒙面的網友見面及搶先一睹《混亂冒險》於12月10日全新改版的寵物系統，選戰熱似乎完全不影響混亂冒險玩家對遊戲的熱衷度！！



遊戲橘子表示，混亂冒險下一季將會推出寵物系統及玩家期待已久的『混亂冒險2003-天空之城』版本，為了滿足玩家對混亂冒險寵物系統的期待，在網聚的活動現場，遊戲橘子安排一場《混亂冒險》寵物搶鑽比賽，讓玩家除了可以一睹改版內容，並可以在活動中挑戰自己，成為最佳的寵物訓練高手，贏得混亂冒險遊戲中珍貴的虛擬寶物『鑽石』作為獎勵。



遊戲跨平台又一樁

Capcom《鬼武者》即將移植PC

一直以來，大陸育碧軟件都與Capcom保持著良好的合作關系。今年雙方更是加強的合作力度，不僅推出了包括《惡靈古堡：槍下遊魂》、《洛克人危機2》和《龍戰士IV》等作品，而且更是協力將著名的動作冒險遊戲《鬼武者》簡體中文PC版引入中國市場。

《鬼武者》是由Capcom為PS2度身定做一款結合了《惡靈古堡》系列的恐怖要素和超級爽快殺戮感的強檔作品。該遊戲一經推出便成為PS2主機發售以來第一款銷量超過100萬套的作品，更是成功進入了日本權威媒體『FAMI通』的白金殿堂。



遊戲不僅畫面出色，操作感也非常流暢。主人公更是根據香港、台灣、日本當紅偶像明星金城武的形象製作！目前，遊戲正在進行中文化中，預計將於春節前後上市，價格未定。同時，這次移植的版本將充分結合PS2版的《鬼武者》和XBOX版的《幻魔鬼武者》的諸多優點。相信這部遊戲一定是本年度最受玩家期待的作品之一。

恐怖動作遊戲 Bloodline

超越《寂静嶺》恐怖情境的最高境界

位於捷克首都布拉格的遊戲工作室Zima Software於日前又釋出了數張來自於他們的恐怖遊戲《Bloodline》新畫面，根據遊戲製作經理Radek Smisek表示，遊戲製作的靈感來自於義大利的流血恐怖、Hellraiser系列、以及P. Jackson的電影Brain Dead。玩家在遊戲中扮演年輕的律師Jim Card，他為了調查連續謀殺事件的秘密，以及找出謎團的真相，他前往了犯人Dr. Brown過去居住的療養院調查。

《Bloodline》帶領玩家進入黑暗的環境，例如療養院的牢房、地下墓穴、以及大量的墓地。在遊戲的過程中，玩家將會經歷令人毛骨悚然的納粹集中營、一個高機密實驗室的地底深處、或是在多雨多霧的倫敦碼頭。遊戲提供了多達四十種不同的敵人，每種敵人都有獨一無二的攻擊方式與弱點，當然遊戲也提供了充足的武器讓玩家消滅敵人，從最基本的解剖刀與斧頭一直到火焰噴射器與其他射擊武器。



街頭賽車遊戲午夜登場

Midnight Club II

劃破夜空《午夜俱樂部2》



Rockstar發佈了街頭賽車遊戲《午夜俱樂部2(Midnight Club II)》的細節信息。該遊戲目前計劃2003明年2月份在PS2主機平台上發售，隨後亮相Xbox和PC平台。遊戲背景設定在洛杉磯、巴黎、東京的街道上，是一款完全非線型賽車遊戲。比賽雖然有起點和終點。但沒有預定的賽道，玩家將駕車通過充滿各種障礙的城市。

二代中增加了機車選擇，這些機車馬力大，加速性好，而且適合在交通擁擠段行駛，缺點是耐撞性不夠。在車輛造型上，《午夜俱樂部II》使用了新的材質貼圖、大量的多邊形模塊並改進了損傷系統，物理平衡性更加真實。



遊戲還提供了一些劇情元素。如當玩家駕駛到某一段，將發現關於街頭賽車的地下文化，遊戲的每個角色都有各自的駕駛風格。

經典遊戲的延續

Neverwinter Nights

《絕冬城之夜》資料片

BioWare 終於正式宣布了《絕冬城之夜(Neverwinter Nights)》的資料片：《Shadows of Undrentide》。新公布的消息中提到一個新增的職業：Harper Scout。另外，除了《The Shadows of Undrentide》之外，BioWare還在為《絕冬城之夜》趕製另一個資料片，名字尚未確定，不過BioWare的工作人員給它起了個暱稱：XP2。預計會在2003年第三季上市。





新的資料片《Shadows of Undrentide》由Bioware和FloodGate Entertainment聯合開發。遊戲長度為40個小時，遊戲將提供給玩家更強大的內建工具Aurora Toolset，允許玩家設計自己的Forgotten Realms。

就像所有的RPG的資料片一樣，玩家可以使用以前的人物繼續展開新的遊戲，而人物技能和裝備也將大幅強化。

不可能的任務？

DVD 資料 36 小時後自動銷毀！

美國BalcksPlay公司表示，他們開發出一套全新的DVD防拷技術，讓DVD資料能在36小時之後自動失效無法讀取，並且能有效避免資料被不當的盜拷。而預計上映的007最新電影《007：Die Another Day》就將會使用這套技術，發放電影預告DVD光碟讓玩家搶先試看電影精采片段，而36小時後資料則自動銷毀。

這套防拷技術主要是利用化學科技，在DVD光碟表面塗上一層樹脂薄膜，36小時後會自動變色讓光線無法穿透讀取資料。不過目前要讀取這種特殊光碟片必須採用特殊機器，目前也正想辦法讓一般光碟機也能讀取這種特殊光碟資料。

BalcksPlay公司也透露，已經有不少電影、音樂甚至遊戲公司對這種防盜版光碟十分感興趣，積極洽談合作可能。

駭客任務 2 跨平台演出

預計 2003 年 5 月 15 日與電影同步推出

Infogrames公司表示，他們委托Shiny公司開發的跨平台動作遊戲《駭客任務2》目前開發進度一切順利，並預計2003年5月15日與《駭客任務2》電影同步推出，這款遊戲將跨平台推出PC/PS2/XBOX/NGC版本。

另外在今年E3展Infogrames公司也宣布《駭客任務》將會推出網路遊戲，因為《駭客任務》的設定以虛擬、現實的假假真真為題材，本身就具備濃厚的故事性與龐大的世界觀，要改編成線上RPG也很合適。而這三家公司希望把《駭客任務》製作成可以讓萬名玩家同時在遊戲中互動，甚至不同世界還會彼此融合、影響的龐大遊戲，聽起來還真有些『駭客任務』的味道。

而法國互動娛樂業巨人Infogrames公司收購了Interplay旗下的Shiny娛樂公司，獲得了《駭客任務》(The Matrix)的兩部續集——《重返駭客帝國》(The Matrix Reloaded)和《駭客帝國革命》(The Matrix Revelutions)——的遊戲開發權。



槍林彈雨首賣＋比賽！

被喻為「2002 下半年最佳 FPS」的年度戰爭遊戲鉅作！

為慶祝《槍林彈雨》正式上市(11月30日、12月1日兩天)，英特衛也特地選擇「有樂Game館」全省北中南三家門市同步舉辦「超低價首賣」活動，當天購買《槍林彈雨》只要500元超低價！此外還有「試玩版連線比賽」，玩家現場報名參加《槍林彈雨》試玩比賽後，只要贏了一場比賽，就可以馬上把遊戲及多項好獎抱回家！



首賣地點：

1. 有樂Game館(高雄建國店)：07-2226610 高雄市建國二路109-7號1F
2. 有樂Game館(台中NOVA店)：04-3295076 台中市英才路508號B05櫃
3. 有樂Game館(台北NOVA)：02-23886905100 台北市館前路2號3F D06櫃位

首賣及比賽開始時間：11月30日、12月1日兩天，每天下午4點開始

有關於『震撼教育三部曲』的活動細節、比賽時間、地點、獎品內容，請查詢『英特衛遊戲網』

龍族
www.DRAGONRAJA.com.tw

這是龍族的戰場
只有身為龍族的子民
才有資格參加
這～才叫國戰

新增雪原戰場　雙城對決
全面開放20-60級玩家加入
滿足你對國戰的慾望　對練功點的飢渴　對任務的幻想



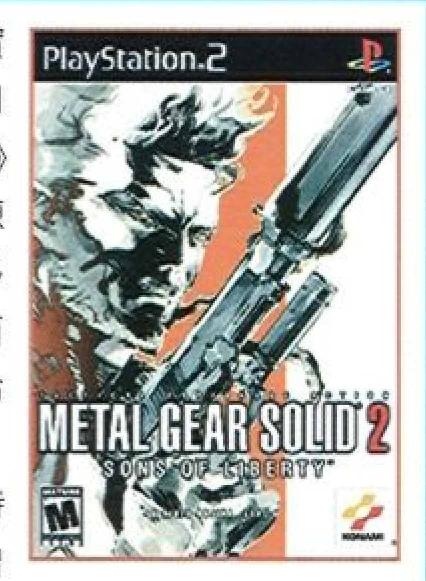
1月8日　伺服器強檔放送





移植風，吹不息！

XBox《特攻神諜 2》及《Halo》即將推出 PC 版



KONAMI 北美分公司証實 XBOX 版《特攻神諜 2 (Metal Gear Solid 2：Substance)》已經完成製作。和PS2上的原版相比，遊戲裡加入了更多的遊戲模式，其中多達幾百個的 VR 訓練任務模式尤其令該系列的玩家們大流口水。

這是 XBOX 上的首款《特攻神諜》遊戲，該遊戲之前曾宣布將只會推出美版，但最近著名網絡商店亞馬遜日本分店的頁面上卻開始接受 XBOX 版《特攻神諜 2》日版的預約，因此這款遊戲也很可能將發行日版。至於 PC 版和 PS2 版的《特攻神諜 2》將於明年春季推出。

而Gearbox Software也宣布將會於在美國德州達拉斯舉行（12月18日至12月22日）的 Cyberathlete Professional League（簡稱 CPL）上公布移植自 XBOX 的第一人稱射擊遊戲大作《HALO》PC 版的詳細資料。自從微軟今年 7 月宣布將會往 PC 平台上移植這款遊戲以來，一直都沒有 PC 版的資料公布。

這樣也行？

Pac-Man 小精靈 即將拍成動作電影

來自好萊塢的消息，NAMCO 老牌遊戲《小精靈 (Pac-Man)》已經被授權給 Crystal Sky Films 制作，將拍成一部生活動作片上映。



想必沒有任何遊戲比《Pac-Man》更簡單耐玩的了。從 1980 年 7 月推出到現在，從小孩到老人，幾乎每個接觸遊戲的玩家都知道或玩過這款遊戲，而現在據好萊塢 Reporter 報導，美國 Crystal Sky Films公司業已取得了這款非常受歡迎的人氣遊戲的電影化版權，而預定拍攝的電影類型為動作類，至於影片的其它詳情，Crystal Sky Films很快就會公布。





『三國群英傳 IV』送你遊戲一套！

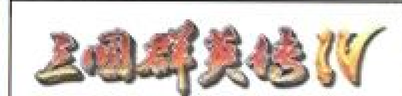
以『三國群英傳系列』與『幻世錄系列』等電腦遊戲奠定市場口碑，而廣為玩家所支持的奧汀科技，即將推出年度最新大作『三國群英傳 IV』！百人戰進化為更激烈、更震撼視聽的千人規模大會戰！選自『演義』、『三國志 』等書中家喻戶曉的亂世武將以一當千，展現更具魄力、更華麗的武將技！

各位玩家在玩過三代之後，對最新的四代有什麼期待呢，將你的期待寫在名信片上，並註明你的姓名、電話、住址及附上Logo ，寄至「115 台北市南港路二段 99-10 號 軟體世界 收」，就有機會 獲得最新發行的『三國群英傳 IV』遊戲一套喔！共有 30 個名額喔！

活動日期：
91/12/25 － 92/1/25 日止

中獎公佈：
92/ 2 / 25 日 軟體世界





招募『麻將高手』測試活動

有呷擱有ㄌㄧㄚˊ喔！

鉅崴科技於2003年1月8日正式推出大蕃薯麻將館 Online ，正式上市前玩家可以到大蕃薯遊戲網戰的首頁：www.gamestation.com.tw 註冊測試人員，將免費獲得測試帳號，測試期間凡測試人員都有機會獲得大蕃薯麻將館準備回饋給所有測試人員的獎品喔！

測試時間：91 年 12 月 23 日起至 92 年 1 月 14 日截止

測試項目：大蕃薯遊戲工房 5.0 版及台灣十六張麻將四人版

獎品項目：大蕃薯麻將館 Online 精裝版、平裝版，大蕃薯遊戲網戰點數卡、趨勢科技 2003 防毒軟體等近 50 種獎品等你來拿喔！詳情請上大蕃薯遊戲網戰首頁 www.gamestation.com.tw





龍族
www.DRAGONRAJA.com.tw

這是瓦南平原上的故事
只有身為龍族的子民
才有資格執行
這～才叫任務

新地圖　瓦南平原　登場
沒有記憶，只有詛咒。你必須深入雪地與洞窟，解開層層的任務。

新國戰　雪原戰場　開打
不必投票，不需部隊參與；限20-60級進入，國戰不再是高等玩家的專利喔！

冰原怪物部隊　成立
由僵屍半人馬所率領的冰原怪物群，等你來踢館。

商人/技聖系統　誕生
狂練工作技能也有出頭天，新增商人與技聖系統，可製作買賣超稀有物品喔！

祭司法術　追加
新增高等保護法術及攻擊法術，祭司也能擁有強大攻擊能力！



www.DRAGONRAJA.com.tw

1月8日　伺服器強檔放送







仙境伝説
放・肆・冒・險
RO RAGNAROK ONLINE
可・愛・到・底
愛情競技場
攻略特集包
夢迴仙境
介紹仙境傳說的上手指導，包括故事背景、基本能力、基本屬性、視窗與功能說明
仙境子民
介紹仙境傳說的職業與二轉職業的介紹、包括相關技能、轉職條件、各種職業介紹、快速轉職指南
仙境神器
介紹遊戲中出現的各種武器、防具、道具，以及各種卡片圖片與功能介紹
仙境幻術
介紹特殊物品合成與精煉的詳細方式與地點介紹
仙境夢都
介紹各城市中各地點、人物的位置、商店販賣物，以及各地區地圖與迷宮俯視圖詳介
仙境聖獸
介紹遊戲中出現的各種怪獸資料、掉落物品及相關出沒地點
仙境競技場
介紹愛情競技場的PVP系統
聖誕冒險
介紹每年聖誕節前後才出現的聖誕村特殊地圖、怪物與頭目
仙境預言
簡介目前台灣尚未公佈的新功能，包括寵物系統、道具屬性改變、新日夜變化系統...等
攻略本製作發行公司
智冠科技股份有限公司
攻略本授權公司
遊戲新幹線
GRAVITY
攻略特輯
仙境RO伝説
愛情競技場
GRAVITY

龍族
www.DRAGONRAJA.com.tw

這是通往雪原戰場的路上
只有真正的戰士
才會遇到真正的挑戰
這～才叫戰技

1月8日　伺服器強檔放送

寒之泉

雪之印

內附

100點新手開卡點數

60點老手儲值點數

遊戲安裝光碟一張




還送最新龍族紀念徽章一枚



冰封記憶

正義不死　友情不滅

www.DRAGONRAJA.com.tw









新鮮配送





來人啊！ 關門放『寵』！

魔寵競技大賽全面開打





請認明
正宗
台灣十六張麻將3
通人攏指名
正港台灣味
自由對戰
古今中外的知名遊戲，
讓您換個地方試手氣！
琳瑯滿目的秘技法寶！
緊張刺激的群龍爭霸！
生動活潑的打牌角色，
陪您一起輕鬆的打牌！
大宇資訊 SOFTSTAR 榮譽出品

冒險模擬遊戲

集合在愛的旗幟下。

太正十五年・春・
巴里華擊團在這裡誕生了！
新的五名少女，降臨在花都巴里！
現在，新的戰鬥序幕開始了……

櫻花大戰3 ™

Sakura Wars

～巴里在燃燒嗎～

© OVERWORKS/SEGA,2001 ©RED2001

Illustrated by Kousuke Fujishima

遊戲永恆經典續作　世紀不朽傳說再現

眾所矚目的「仙劍奇俠傳二」1月份隆重登場

八年前鎖妖塔崩毀，萬千妖魔盡出，天下大亂…
李逍遙成為仙劍派掌門，御劍行俠仗義、斬妖除魔，
得道高僧千葉禪師廣納門徒，傳道佈施、救災救人，
新興的神秘劍派－仙霞派，四處除魔衛道、維護人間和平，
魔族掌旗使孔璘，積極重整魔族勢力，並進行一項可怕的陰謀，
意圖大肆染指正道…
王小虎就是在這樣的一個時空背景下，即將踏上屬於自己的旅程，
與活潑可愛的李憶如、美艷動人的蘇媚以及清麗脫俗的沈欺霜，
交織出一段充滿親情、友情、愛情的傳奇故事……

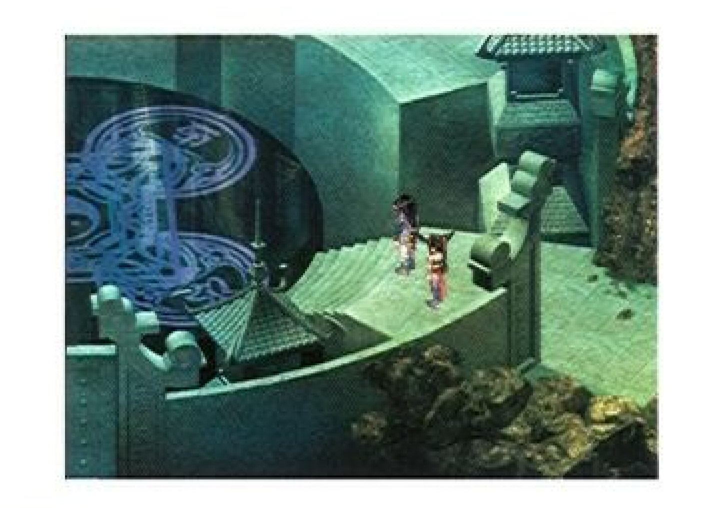




預購限量版贈品

畫卡集　　音樂CD





預購時間：即日起至92年1月8日

您只要到特定的門市或經銷點預購「仙劍奇俠傳二」您就可以得到：仙劍奇俠傳精美畫卡集及音樂CD

詳情請見http://www.softstar.com.tw/　http://www.joypark.com.tw/　http://www.pal2.joypark.com.tw/



重逢，是另一次感動的開始。。。。。。。。。。。。。

眞摯情烈　情仇交織

夢引魂牽　經典再現

遊戲特色:

◎ 虎煞、御靈、陣術、餵毒，四大戰鬥系統，收服妖魔於談笑之間。

◎ 全新「同步動作」、「閃躲反擊」、「場景破壞」三大戰鬥特色。

◎ 悠揚綺麗古典配樂，搭配情節發展、衝突變化，表現出磅礡氣勢。





大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC

TEL:(02)8226-5677(代表號)　FAX:(02)8226-5611　服務專線:(02)8226-5655　http://www.softstar.com.tw


ALL BRAND NAMES AND PICTURES ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
線上遊戲
最具挑戰性的網路遊戲
蚩尤再現
軒轅劍網路版
X-BOX滿天飛，月卡灑不完
快上軒轅劍網路版-『蚩尤再現』
網路遊戲一次玩到瘋~~~~當月送你5000個大獎
蚩尤再現---等你來挑戰
上網挑戰：http://swdol.joypark.com.tw/
新手包ー『交朋友』『變愛侶』・軒轅世界等你來速配
◎精美軒轅劍online說明+軒網爆笑漫畫集一本
◎內附新手17天軒網專用卡
◎軒網資料片遊戲光碟一張
◎新手生存軒幣5000送給您
新手搶先價：NT.50 (新手免費玩17天)
續命包ー超ㄅㄧㄤ、寶物・挑戰您的心臟強度
◎精美軒轅劍online說明+軒網爆笑漫畫集一本
◎10天軒網專用卡，新手儲值再送7天
◎軒網遊戲光碟一張
◎復活靈藥「女媧靈丹」讓你不掉經驗值
◎再送您逃命專用靈步奇藥1組(5個)
起死回生價：NT.200
月卡包ーDOMO小組線上製作第二彈・全新亮麗登場
◎精美軒轅劍online攻略書一本
◎30天軒網專用卡，新手儲值再送7天
◎軒網資料片遊戲光碟一張
◎回饋軒迷，免費送您補血靈藥「血露蟠桃」5個
包月玩爽價：NT.350
50元就讓你中獎，
還可免費暢玩17天唷!!
全省便利商店、3C賣場、何嘉仁書店均售
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
◎JoyPark網址：www.joypark.com.tw
◎軒轅劍網路版官方網站：www.swdonline.com.tw
【台灣地區】◎24小時客服專線：(02)8226-5655 ◎24小時客服傳真：(02)8226-3491 ◎客服電子信箱：service@softstar.com.tw
©2002 SWD-ONLINE-CHINA OF LIFE SOFTSTAR DOMO ©2002 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.

萬人線上遊戲

深遂幻想 Depth Fantasia

—— 黃昏の王国 ——

HAPPY NEW YEAR

Happy New Year, DF Always Stay Here

新的來臨、心的接觸、開始重組遊戲的DNA
深遂幻想「黃昏的王國」2003年繼續顛覆線上遊戲

超人氣畫家山下老師用畫筆勾勒出深遂幻想的Style
日本ENIX用程式數碼創造出深遂幻想的World
遊戲龍頭大宇資訊用熱情賦與深遂幻想的Life
台灣玩家用巧思、創意來成就深遂幻想的Dream

2003年新的開始，讓深遂幻想的美
陪您渡過遊戲時刻的每一分、每一秒

DF新居我最炫，誰來跟我比

素人自拍的風潮越來越盛，在2003新的開始DF也來趕潮流趕快將您舉世無雙的創意拍下來，成為深遂世界內萬人崇拜的對象，這次自拍也能得曠世奇珍！

無法自拍的也沒有關係，只要前往巴哈姆特6周年嘉年華活動頁面，投下您最寶貴的一票，也是有機會獲得許多的精美禮品。













Taipei Game Show 2003

2/21~24 (9：00～17：00) 台北世貿中心

Play game
Play world

台北電玩展

賣命玩遊戲・玩進全世界

- 國內所有知名遊戲大廠・重金駐紮Taipei Game Show
- 號召遊戲騎士・娛樂 XBOX
- TV 、PC 、ON-LINE GAME 及大型遊戲機等平台最新遊戲首度登場
- 數位內容主題館・多媒體創意競賽得獎作品首度亮相
- 「GAME STAR 遊戲之星」年度最佳遊戲主題館
- 線上遊戲無限化・屬於PDA 、手機姆指族的遊戲新玩法

■指導單位：經濟部 ■主辦單位：台北市電腦商業同業公會 ■贊助單位：台竣資訊 @ Corner 網路館

http://show.tca.org.tw/tgs



摒棄舊傳統・勇闖 IT 新境界

各式PC 、NB 、PDA 、MP3 、數位相機...等資訊產品，新春勁爆超低價，汰舊換新好時機！

數位學習新概念・遨遊網際 e 學園

零距離的線上教育，無負擔的電子書包

極光快感・超低價 ADSL

集合國內寬頻業者，現場大比價！要你來殺價！

應用軟體・應有盡有

各種財經、翻譯、繪圖等多媒體及商用軟體聯合展示

數位內容主題館・多媒體創意競賽得獎作品首度亮相

國際級數位內容動畫產品雛形獎、中華盃育樂軟體大賽...等得獎作品首度登場！

「GAME STAR 遊戲之星」年度最佳遊戲主題館

最HOT、最COOL、最多人玩的遊戲，全都在GAME STAR！

指導單位 經濟部

主辦單位 台北市電腦商業同業公會

贊助單位 台竣資訊 @ Corner 網路館

2003 中區春季電腦大展 3/7～10 台中世貿中心

2003 南區春季電腦大展 4/3～6 高雄台糖物流園區



展示王國強勢石盤的展覽館

金庸群俠傳Online是注重武功心法及招式的遊戲！











三國群英傳IV

研究製造所：奧汀科技　販賣流通所：智冠科技

遊戲類型：戰略　科技需求：Pentium II 450、64MB

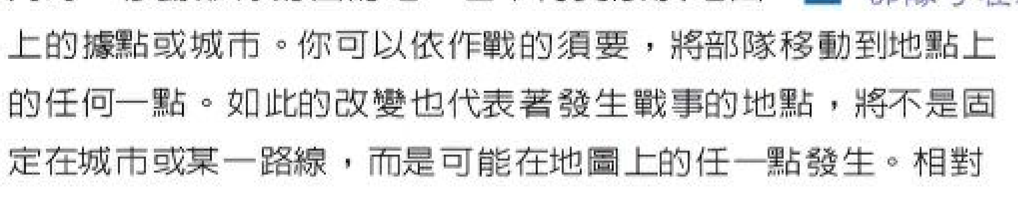
預定推出日 2003年1月

相信不管是不是三國遊戲的愛好者，國民們對於《三國群英傳》應該都不會感到陌生才對。在經過前三代的大受歡迎之後，遊戲公司也順勢的準備推出《三國群英傳IV》了！在新的四代中，遊戲不僅把原先的百人戰提升到千人戰的水準，而且更是將以前用年、月為限制的回合制行進步調，進化成即時的全面戰爭。更浩大的戰爭場面、更刺激的即時對戰，相信將會帶給玩家更多的樂趣！



廣大無限制的全國地圖

在《三國群英傳IV》中，首先的最大變革，就是在全國的大地圖上。不同於過去的全國地圖，四代中將不再存在過去哪種固定路線的限制。當武將帶兵離城，將依照將領的能力，部隊的陣型等要素，自動為你選擇最短的移動路徑。同時，移動部隊的目的地，也不再受限於地圖上的據點或城市。你可以依作戰的須要，將部隊移動到地點上的任何一點。如此的改變也代表著發生戰事的地點，將不是固定在城市或某一路線，而是可能在地圖上的任一點發生。相對應於這樣的改變，在大地圖上也將加入地形要素，雪地、沙漠、平原及森林…等地形，都將明顯的在大地圖上示出。





部隊可在地圖上自由移動。



有炎熱感覺的沙漠地形。

靠近北方就會變的天寒地凍。

十將千軍戰場對決

在三國群英傳系列，最引人注目的就是戰爭部分，為了創造更多且更大的戰場可能性，在部隊的管理、分配及最重要的交戰情勢等方面，四代都作了相當的改變。將領的部分，過去三代都是由一將領兵，而在四代調整成具有更多可能性的「軍團」，所謂的「軍團」就是每一個部隊將由一名高階的武將為首，其下可以帶領最多四人的將領。如此一來，在戰場上將可創造更多的變化。除了將領的增加外，當然帶兵數也會在四代中增加，過去聞名遐邇的百人戰場面，將進一步提升到敵我雙方最高各可達五百人，整個畫面高達千人以上的「千人戰」場面。而武將技的部分，四代中也將會有更多不同的亮麗表現。加上兵種的變革以及新的戰場事物設計，《三國群英傳IV》的戰爭將會帶給玩家更深刻的感官刺激。



場面浩大的千人戰。

創造你自己的三國演義

在《三國群英傳IV》之中，因應系統的改變，內容的提昇：不論在角色的造形、動作等各方面，都以全新的處理方式，呈現超越以往的水準。而在過去系列中，各種在遊戲過程中「亂入」的突發事件，在四代中將被發揮的更淋漓盡致。預想外的第三勢力來襲、不明勢力的突起、死亡武將復活……，這些出乎你意料的事件將不斷的出現，如何處理將考驗著玩家的智慧，而你下的每個決定，也將影響未來三國世界的路，歷史就由你來創造。



即時而簡化的內政經營模式

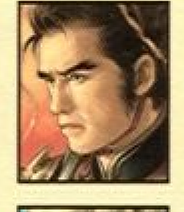
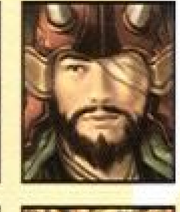
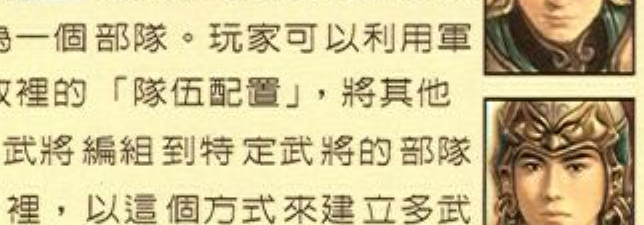
在《三國群英傳IV》中，包括軍政、內政、任免等指令在內的內政經營系統，是要在大地圖上點選城池之後才能進行，而且是即時性的進行方式。在這一代，內政的經營模式已經簡化許多，都只是針對玩家自己擁有的城池來進行內政經營。軍政包含所有與作戰相關的部分，內政則包含城池開發、搜索等部分，而任免則包含賜封武將稱號以及任命儲君、城池太守等指令。



內政經營需點選城池才能進行。

軍政指令

在群英Ⅳ有一個最基本的概念，那就是每個武將都被視為一個部隊。玩家可以利用軍政裡的「隊伍配置」，將其他武將編組到特定武將的部隊裡，以這個方式來建立多武將的大軍團。



1	軍隊移動	將城裡的部隊派出城。
2	隊伍配置	將複數武將編組到同一軍團。
3	徵預備兵	增加城裡的預備兵數量，要消費天數。
4	訓練士兵	提升部隊的士氣，要消費天數。
5	軍隊整備	進行部隊的整備工作，如更換陣形、兵種、裝備物品等細項內容。

內政指令

在群英Ⅳ中，有不少內政指令的執行都需要消費天數。而且，選擇多人所組成的部隊來執行內政，其效率遠比單單只有一人的部隊要高出許多。



內政指令圖

1	搜索探查	執行搜索在野武將、物品的任務，要消費天數。
2	開發城池	進行城池的開發工作，要消費天數。
3	招降敵將	對俘虜的敵將進行招降，共有勸降、威脅、利誘、酷刑四種指令。
4	物品道具	檢視玩家目前所擁有的物品資料。
5	城池情報	檢視玩家目前擁有的城池資料。
6	武將情報	檢視玩家勢力所屬武將的資料。
7	檢視勢力	檢視全國勢力的資料。

任免指令

在任免這一項，「冊封武將」是非常重要的工作。在群英四有各式各樣的封號，從校尉到丞相、大將軍之類的最高封號，總數達90種。武將可依照自身的等級與資質（指武力、智力）改變自己的封號，越高的封號能提升的能力越多。最重要的是，玩家要組成多人武將軍團的時候，決定武將人數的關鍵，就取決於擔任主將之武將本身的封號。封號越高級，能組成的部隊人數也就越多。



1	冊立儲君	冊封一名武將為備位君主。
2	冊封武將	賜予武將封號，武將能依自身等級資質取得封號，並提升各種能力數值或取得技能。
3	任命太守	任命一名武將為城池的太守。

對其他勢力的政治外交

如果各位有注意到的話，在整個內政經營模式裡，幾乎可說完全找不到一個針對其他國家的內政或外交指令。事實上在群英Ⅳ，針對他國進行政治外交工作的部分，絕大部分已經轉移到軍師技身上。沒有錯！玩家可以使用軍師技，對敵國部隊或城池進行離間或破壞工作。但是每個軍師技都有其特定的射程，玩家要對敵城或部隊進行滲透破壞，就一定要將執行部隊移動到目標敵城的附近才行。以下舉幾個較具代表性的軍師技為例子：

1	城壁破壞	降低敵城的開發值。
2	掠奪錢糧	掠奪敵城的金錢。
3	煽動逃兵	減少敵城的預備兵。
4	散佈謠言	降低敵城武將的忠誠度。

氣勢磅礴的千人戰鬥

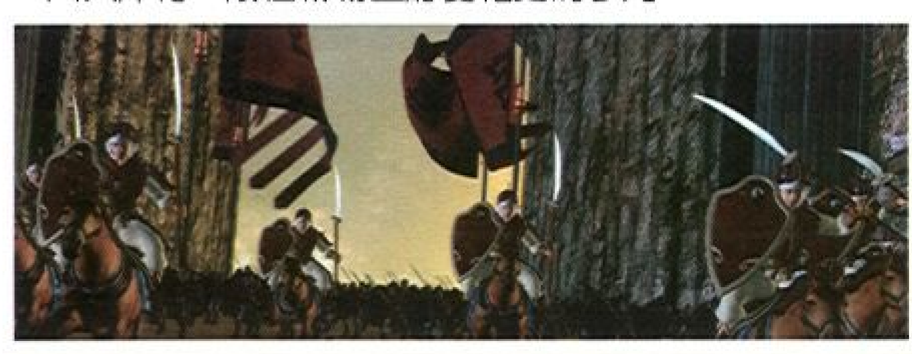
在前面的介紹中我們知道，在這次的千人戰中，每個軍團最多可擁有五個武將。而每個武將可率領一百人，形成敵我總和達一千零十人的戰爭模式。千人戰的基本流程為：（一）雙方武將先互相叫囂一番，進入可操縱的戰鬥模式。（二）對士兵下達指令、或使用武將技攻擊敵軍。（三）任一方武將集團全數被殲滅，或全軍撤退，即宣告敗北。千人戰結束之後，戰敗的武將會視情況與機率被俘虜或者逃走。



激烈的千人戰即將展開。

千人戰的八大陣形

進入戰爭以前，編組軍團的工作十分重要。在這次群英Ⅳ裡總共有八種陣形可以選擇，每種陣形各有其特色以及優缺點，基本上，要以最能發揮兵種特色與戰力做為最優先的編組原則。另外還要考慮到的是，依據陣形各自的特性，陣形會將裡頭的軍團五個部隊分跟為二到五個不等的小軍團，分別為前軍、後軍、中軍、左軍、右軍這五種類型。而根據這五軍在戰場上又可排成八大陣行，讓在戰場上的變化更為多元。



戰鬥的八大陣形示意圖



千人戰的作戰指令

根據陣形的不同，每個陣形會決定每個小軍團所能實行的行動，即玩家所能下達的作戰指令的種類及數量。作戰指令是用來控制士兵行動的工具，玩家能夠直接對前、後、中、左、右五種小軍團下達行動命令，例如要他們前進殺敵，或者原地待機防禦敵人的攻勢。

1	軍隊前進	命令士兵不斷前進。
2	軍隊後退	命令士兵不斷後退。
3	中央集中	命令士兵朝中央集中。
4	上下分散	命令士兵朝上下兩側散開
5	向上移動	命令士兵朝上方移動。
6	向下移動	命令士兵朝下方移動。
7	軍隊待命	命令士兵原地待機。

除了這幾個能針對各個小軍團下達特定指示的作戰指令之外，此外尚有能夠直接對所有士兵下達命令的全軍指令，這種全軍指令共有三種。

1	全軍衝鋒	對所有士兵下達突擊的命令。要注意的是，此一指令一旦實行，玩家就不能再對個別部隊下達指示。
2	全軍待命	命令所有行動中的士兵就地待機。
3	全軍撤退	包括武將在內的所有士兵全數撤退。

千人戰的武將技

在四代中的設計，要使用武將技時，依然要先集滿氣，才能夠實行武將技的攻擊指令。在進入千人戰後，畫面下方的介面會有一把劍在閃爍，其劍刃部分會越來越長，這就是集氣的動作。當劍刃伸到最長的時候，就表示氣已經集滿，玩家可以使用武將技了。群英Ⅳ的千人戰系統已經改為多名武將同時參戰的模式，武將增加除了能增強戰力，還能夠加快氣增加的速度。武將人數越多，氣也會加的越快，即表示玩家使用武將技的頻率也會越高。



武將技—分身斬。



武將技—驅豹。

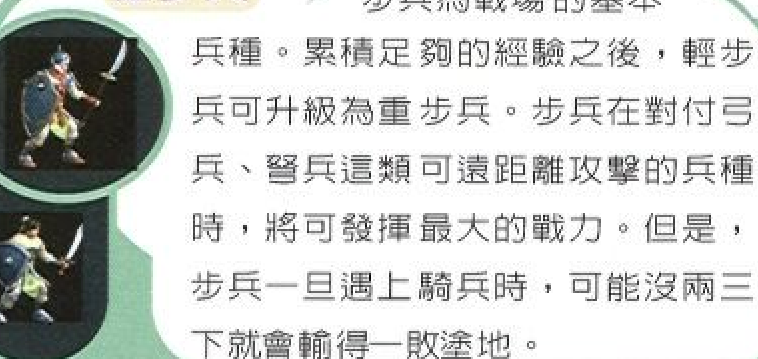


武將技—地泉。

等級經驗會上升的兵種設計

在四代中，兵種與兵種之間存在著一定程度的優劣關係。有的兵種對特定兵種擁有壓倒性優勢，比如騎兵對上步兵時的優勢。騎兵雖然強勢，但也並非沒有弱點，比如騎兵對上槍兵時，就完全佔不到一點便宜。此外玩家還能鍛鍊武將目前能率領的兵種，兵種鍛鍊的越強，能組成的部隊人數就越多，同樣的，該兵種本身的強度，如攻擊力、命中率、迴避修正等數值也會隨等級提升而上昇。四代中有各式各樣達十多種的兵種供玩家使用，練兵貴精不貴多，與其拼命練一堆兵種，倒不如專精練出一支等級高的勁旅還比較實在。

部分兵種先行曝光



輕步兵



步兵為戰場的基本兵種。累積足夠的經驗之後，輕步兵可升級為重步兵。步兵在對付弓兵、弩兵這類可遠距離攻擊的兵種時，將可發揮最大的戰力。但是，步兵一旦遇上騎兵時，可能沒兩三下就會輸得一敗塗地。

輕騎兵



騎兵為戰場上的大型兵種。累積足夠的經驗之後，輕騎兵可升級為重騎兵。相較於其他的小型兵種，騎兵速度較快，耐久度也高，只要避開槍兵單位的威脅，騎兵的鐵蹄將踏平戰場每一寸泥土。

短弓兵



弓兵是可以遠距離攻擊的兵種，其射程為所有兵種之最。累積足夠的經驗之後，短弓兵可升級為長弓兵。雖然弓兵在命中率方面略微偏低，可是弓兵超長的的攻擊距離足以彌補此一弱點。只要輔助以其他兵種作為弓兵隊與敵軍之間的屏障，弓兵就能發揮其最大的價值。

屍兵

屍兵是以妖術控制而能夠活動的屍體。由於屍兵已經是死者，即使沒有步兵的盾牌，弓兵等遠距離兵種對屍兵也難以造成威脅。就連專剋步兵的騎兵對上屍兵時也難以佔便宜。如此強大的兵種，自然不可能像一般兵種一樣隨處都找得到，而且屍兵雖然強大，依然還是有其難以對抗的天敵存在。

短槍兵



槍兵可視為配備特殊裝備的步兵。累積足夠的經驗之後，短槍兵可升級為長槍兵。在戰鬥方面，槍兵比步兵要略遜色些，不過對付起騎兵類型的兵種時，槍兵幾乎等同於死神。

屍鬼

屍鬼是特殊兵種，不僅耐打，也擁有巨大的體格與怪力。實力較弱的武將對上屍鬼，說不定沒兩三下就會被屍鬼一棒打死。但是屍鬼並不像屍兵一樣，是武將能夠帶領的兵種的其中之一。使用特定的武將技，就能夠將這群令人恐懼的異形巨人召喚出來。

弩兵



弩兵與弓兵同樣是可進行遠程攻擊的兵種。累積足夠的經驗之後，弩兵可升級為強弩兵。和弓兵相比，弩兵擁有較高的命中率，攻擊方式也不同於弓兵的拋射，而是水平射擊的型態。可是弩兵在攻擊時，若是有我方士兵阻擋在前，弩兵就無法進行攻擊。

帶給你驚奇的神秘事件

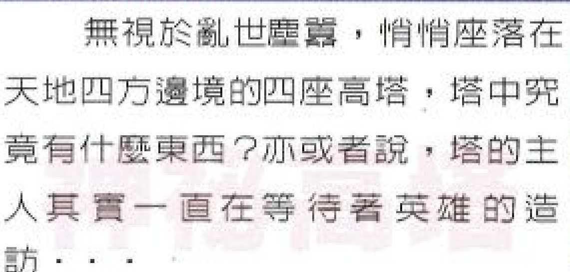
在群英Ⅳ的地圖上，除了城池之外，尚有許多神秘的地點。這些地點都有不同於城池的特殊外型，如墓碑、洞穴、甚至是外觀華麗的塔型建築。在滿足特定條件之後，就會觸發隱藏的事件。

洞窟



位於荒山野嶺之中，人們不敢靠近的秘境洞穴，究竟在裡頭隱藏著什麼玄機呢？

英雄塚



將近百年動盪的三國時代，英雄輩出，為野心、理念而戰，勝者成王，敗者埋於黃土之下。英雄塚，正是亂世英雄的魂魄安息的場所・・・

神秘高塔



無視於亂世塵囂，悄悄座落在天地四方邊境的四座高塔，塔中究竟有什麼東西？亦或者說，塔的主人其實一直在等待著英雄的造訪・・・

天下無雙

研究製造所：華義國際　販賣流通所：華義國際
遊戲類型：多人線上角色扮演　科技需求：未定

預定推出日 2003年 2月

結合玄幻世界與武俠風格，「天下無雙」這款即將發行的大型多人線上遊戲，相信又會吸引不少愛好此道的玩家了！除了氣勢恢弘的遊戲設定外，遊戲中可自行組合的招式與法術以及多變化的武器合成…。等等的設定，將更增加線上遊戲的自由度。由於整個遊戲的設定非常龐大，我們後續還會持續的追蹤報導，有興趣的國民要持續注意喔！

神魔之間的正邪對抗

傳說中每千萬劫才出現一次的神界八神器，是神界諸神最關注的大事，因為神器出現後，必須立即傳給其中八位最具武德兼備的天神藉以修成正果，修成正果的天神就被稱為「劍神」，是諸神們視為至高無上的修練境界。不但如此，傳聞只有八位天神手上的天書結合八樣神器，才能開啓神界之石的奧秘，得到月光寶盒的祝福。

神界原有十三位天神分別鎮守於十三天，其中掌管天外天第十二天「欲魔天」是諸神之中負責掌管邪惡力量的天神。為了能夠爭取這千載難逢的機會，欲魔天苦等千劫一心想要成為「劍神」，沒有想到自己非但未被授記八神器，而且還是諸神之中排名最後……欲魔天盛怒之下，發誓自此與神界斷絕關係並且打算強奪八神器消滅諸神。從此，欲魔天成為一代天魔，並且掀起了神魔紛亂的開端。為了向諸神復仇，欲魔天率領魔衆侵攻神界，神界與魔界展開永無休止的正邪之戰……


帝釋天城鎮全景。

人界毀壞天下英雄救蒼生

神界世紀2000年，神界諸神以八種神器授記八天神，並令於東方創造天空淨土，名為娑婆。八天神各取自身血肉與神器融為神界之石，賜以神通，神界之石於是進入娑婆，分取木、火、土、金、水五行而生天人之形。天人為感謝衆神創造神洲，建立八座神殿來奉祀天神，這就是娑婆神界中的八天神殿。神殿建立以後，神界之石為八天神所守護，來防止魔衆奪取。娑婆神界繁榮昌盛，進入黃金時期。神界世紀3000年，娑婆神界千年之後，天人行歡作樂，終日沈迷墮落，不知神界之石遭魔界垂涎已久。

天外天魔界十二天魔見天人墮落日久，已經逐漸不受到八天神力所護念，乃號召魔界八部衆侵攻神州意圖立刻奪取神界之石。神界與魔衆血戰八百餘年之後，八天神殿血流成河，諸神雖然全力抵抗群魔，但最後終於焚城自盡，魂魄化為八顆天珠散落到各處，神界之石也碎裂失散。從此娑婆神界天崩地落，一分為五，化為惡濁的三界五洲大陸，連同神界淨地，一併消失在大陸之中……


場景之一日藏村。


場景之一月藏村。

話說時間來到東土世紀一零三零年，人界之中傳至第廿九代的俱摩羅王朝遭逢了空前的危機。因守護東土的聖域結界遭受破壞，導致魔界大軍肆無忌憚地湧入人界，各種天災人禍使得生靈塗炭。江湖中傳言，唯有尋回被魔軍所奪的天界八神器，才能拯救整個東土大地。據聞這八個神器能解開關於自古以來成就劍仙俠聖的秘密，其神力足以獨步天下，是各幫門派天下武人所覬覦的秘寶。從王城中盜出八神器的魔軍雖然可怖，不過許多練武修行之人，卻已紛紛加入伐魔奪寶的行列。不論動機善惡，奪回八神器，拯救天下蒼生，絕對是行者們刻不容緩的重責大任。

全新的神力武術系統

《天下無雙》是以東方式的奇幻武俠風格為主的多人線上遊戲。遊戲中包含了「神力武學」及「奇幻咒術」兩大系統，鐵定可以讓喜歡中國風格遊戲的玩家們大呼過癮！另外在「天下無雙」裡，開創了一套全新的「招式組合系統」以及「真言咒術組合系統」，所有角色的武術及咒術，都是可以由玩家自行重組及設定的。玩家在參考陽陰五行的奇門變化，再配合人物角色的設定之後，就可以開發出一套最強大的神力武學及奇幻咒術！



■遊戲中的攻擊分為兩大形式。

招式的習得與組合

學習招式是玩家的權利與義務，想學招式，必須得到相對應的技能書。你可以在特定的NPC處跟頭家買到一般的技能書，但是一些高級的技能書是買不到的。要想得到高級的技能書，習得天下無雙的武功，你就必須夙夜匪懈，打怪是從，仔細在冒險中不斷尋找，用力發掘。平平是招式，組合不同，效果也不同款。學會了基本招式，並不能馬上施展出來，而是要組合後，才能使用。將基本招式拖動到下拉式列示方塊內就能組合了。一共可組合4組，在戰鬥中你可以使用熱鍵切換分別使用他們。某些絕招只能放在組合招式的末尾。最初，你只有1個欄位元可以組合招式，隨著你的等級提升，每提升7級，你就可以多獲得1個組合招式的欄位元，學得愈久，欄位愈多。

■基本招式可跟門派師傅學習。

■在武門中跟師傅討教。

招式的五行與連招

某些招式具有五行屬性，五行就是金木水火土相生相剋的五種元素，在戰鬥中如果你的招式屬性正好能剋住對方屬性的話，那麼該招的威力就會得到加強。組合招式不是跳街舞光好看而已，如果你連續施展幾個招式，就要考慮招式組合的順序。招式組合有特定的順序，每一招有特定的類型，當你按照特定的類型連接組合的時候，會有更高的命中率。同時，按照五行相生的順序組合招式，招式的殺傷力會極大的增加。合理的組合搭配招式，視戰鬥中的實際情況改變對策，激烈的戰鬥會變得輕鬆有趣。一些組合招式的方法至今仍散落在民間，找到它們，也許就能讓你變成天下無雙的高手。



■五行生剋示意圖。

自定招式名稱

組合好你自己獨一無二的招式後，會不會想要替你的絕招取個震耳欲聾、驚心動魄的名字呢？不管你的招式是炫爆了還是遜爆了，當你有3個組合招式欄位元的時候，你就能給組合招式命名了。在技能介面的自命名處，點擊文字框，輸入想要的名字就可以了。但是這個時候，因為怕你取的名字太誇張又落落長，所以你只能起1個字的名字，隨著你的組合招式欄位元的增加，你命名的字數會逐漸增加，最多可以起5個字的名字。在你用自行命名的某個組合招式攻擊敵人時，一旦擊敗敵人，畫面上就會顯示你自己命名的這個組合招式名字，看到自己自創的招式秒殺強敵，那種欣慰與感動，真是讓人不由自主的留下眼淚啊！



■ 自訂招式名稱的界面。



各具特色的四大職業

看完了遊戲的故事背景及武功特色之後，接下來我們就來看看大家最關心的職業角色吧！在「天下無雙」中總共有四個職業各分男女等八個角色可以選擇。遊戲人物的主要屬性分為快（閃避率）、狠（力量）、穩（防禦）、準（命中率）、智（施法力）等五項。主要數值則有生命、真氣和體力三項。以下我們就先來看看四個職業的介紹！



■ 一開始創造人物之界面。

劍宗

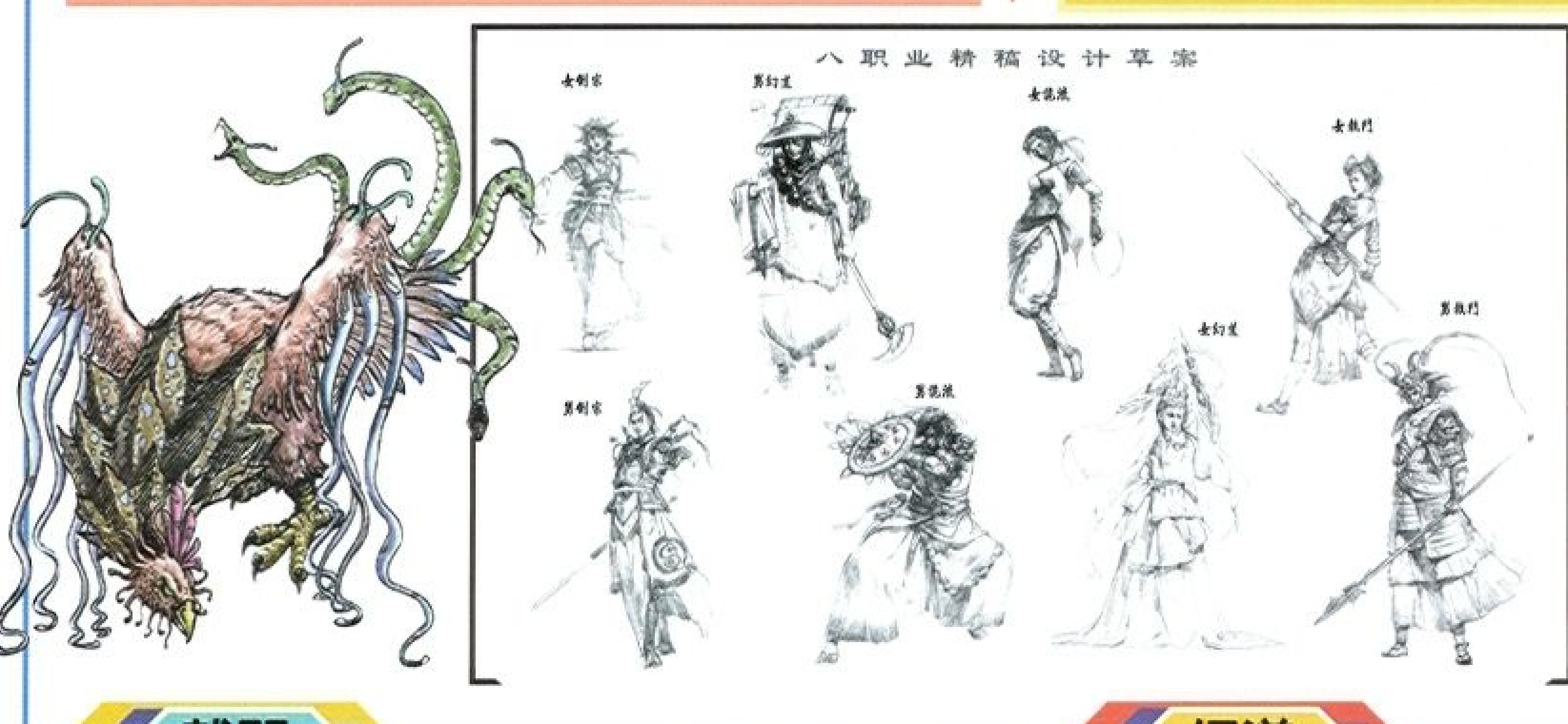
招式種類最多，變化性為所有職業之最。衆多的招式習得與搭配將是此職業最大的樂趣。由於較少長距離或大範圍的招式，大半時間必需與敵人面對面的肉搏。

可持用武器：長劍、柔劍、重劍
裝備特色：職業特色以閃避和命中優先，因此裝備輕便衣服、帽子為主。
法術特色：以追加命中率和閃避率的法術為主。
推薦屬性：
狠—增強招式的威力。
準—提升招式的命中率。
穩—適量追加穩屬性可使近戰型角色有一定的安全保障。

詭流

使用詭異的武器「鏜」，可將鏜擲出作遠距離攻擊。雖然也可以進行近身搏鬥，但由於是輕裝備的角色，最好還是離敵人遠遠的發動攻擊。

可持用武器：杖、鏜
裝備特色：輕便的衣服和帽子類，可裝備專屬法術飾物。
法術特色：裝備法術的數量最多，也有各屬性的直接攻擊法術。
推薦屬性：
狠—增強招式的威力。
準—提升招式的命中率。
快—提升閃避的能力以補輕裝防禦力低的不足。





戟門

戟門是的招式範圍很廣，可一次對付多名敵人。招式的組合變化雖不能和劍宗相比，但強大的單招破壞力和重型的裝備，在近身戰鬥也相當強悍。

可持用武器：戟、長刀
裝備特色：裝備防禦最強但會減閃避的鎧甲，頭部可帶頭盔或面具。
法術特色：以隊伍性的法術為主，如整隊hp回復或追加隊員攻擊力。
推薦屬性：
狠—發揮其破壞力的特色。
穩—重裝型的角色再加上穩屬性將使防禦有如鐵壁一般。
智—適量加強智屬性，以配合大招對真氣的消耗需求。

幻道

幻道的一般攻擊招式很弱，主要是以特有的咒術來進行攻擊。咒術由咒文組合而成，可自行研究不同的組合方式，以產生更強威力與效果！

可持用武器：杖、鏜
裝備特色：輕便的衣服和帽子類裝備，另可裝備專屬法術飾物。
法術特色：裝備法術的數量最多，也有各屬性的直接攻擊法術。
推薦屬性：
智—用來提升咒術的效果，也可提升施展咒術用的真氣。
準—提升咒術的命中率，否則咒術強而不準是沒有用的。
快—提升閃避的能力以補輕裝防禦力低的不足。

遊戲中的組隊規則

在介紹完遊戲的職業之後，接下來我們來看看遊戲中所設定的互動設計。在組隊的部分，當玩家單獨一人或者是一個未滿七人的隊伍的隊長，對方玩家又與你在同一畫面中且組隊開關處於開放狀態的時候，你可以邀請他加入隊伍。一個隊伍最多可以有七人。在同等的戰鬥條件下，組隊時獲取的經驗值絕對要比沒有組隊時多。而隊伍中對怪物累計傷害最高的隊員還能優先獲得怪物掉落的物品和魂魄。當你登出或斷線後，會自動離隊。除此之外你還可以輸入離隊指令選擇脫離隊伍。



聊天頻道的設計

在「天下無雙」中聊天頻道分為：螢幕喊話、隊伍頻道、職業頻道、幫會頻道、公共頻道、國戰頻道。以下我們來看看各頻道的功能。

螢幕喊話：直接在輸入框內輸入想要說的話，按Enter確認後即可在自己頭上出現一個對話方塊，使同畫面內的玩家能看見你所說的話。你一次最多可以輸入43個全字型，連續喊話的間隔時間是2秒。

隊伍頻道：這個頻道的資訊只有同一隊伍中的玩家才能看到。你需要在輸入框內輸入”＃要說的話”，按Enter後資訊就會在訊息顯示介面內出現，全隊玩家都能看到。

職業頻道：這個頻道的資訊只有同一職業的玩家才能看到。你需要在輸入框內輸入”%要說的話”，按Enter後資訊就會在訊息顯示介面內出現，所有同一職業的玩家都能看到。

公共頻道：當你的等級到了80級後，你可以使用這個功能讓全世界的玩家都能看到你所說的話。在輸入框內輸入”&要說的話”，按Enter後資訊就會在訊息顯示介面內出現，全世界的在線玩家都能看到，連續喊話的間隔時間是2秒。



遊戲中的場景—劍塚。

獨具東方特色的美術風格

「天下無雙」是一套以東方上古的神話化故事為出發點的遊戲，所以遊戲世界中充滿了中國式的美景，透過細膩的美術畫風，構建出一個完美的遊戲世界。

在遊戲中大量使用了水彩畫法來模擬實景，把中國的玄幻世界表現的淋漓盡致，玩家一進入遊戲後，便立即可以感受到水彩畫的渲染力。製作團隊將這一個傳說中的世界，以最真切的方式呈現給各位玩家，玩家就像進入了中國的山水畫中的仙境一般，不管是你選擇的是那一種職業，都可以清楚的感受到這種職業超凡脫俗的神聖感，另外在村莊、原野或探險的密道中，處處也都可以查覺到這款遊戲超強的美術畫風。在人物及魔獸的現場上，也同樣的以超真實的水彩畫風表現，使這些神話裡才可以看到的魔獸一一呈現在玩家眼前。



豐富的音樂饗宴

比較起一般線上遊戲對音樂部分的輕忽，在「天下無雙」中為配合東方上古的風格，特地精心製作八十多首背景音樂，型態從New Age 的新世紀音樂，到綜合中國、日本、西藏、印度等各地民族樂曲樂風的世界音樂，氣勢磅礡，風格多變，再加上上海市立交響樂團精湛的演出，讓玩家們玩起遊戲來時，有如置身於音樂廳般的享受。另外在音響特效部份，為求真實性，有許多音效(像法師唱咒等)，更是實地至四川省阿壩高原色貢寺，請長老為我們情商收錄，相信能給玩家有如置身現場的享受。



這樣的場景就會出現詭異的音樂喔！

索取天下無雙測試帳號

「天下無雙」即將進行公司內部的CLOSE測試，為了讓國民們有機會提前感受這個遊戲，華義國際特別提供了測試帳號給有興趣的國民們。如果想要的國民們就直接MAIL（leaflet@swm.com.tw）給小尼喔！





神之領域 首部曲・惡魔島(ASGARD)

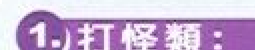
研究製造所：NEXON　　發行流通所：數碼戲胞
遊戲類型：網路角色扮演　　科技需求：PII-450 、64MB RAM

預定推出日 2002年 12月

米索西亞大陸上的英雄豪傑們，在《神之領域》的世界裡，你不單單只憑出城打怪來提升你的經驗值或是獲得裝備寶物，還可以利用解任務的方式來提高等級和金錢，甚至將裝備升級。因此，相關於任務的介紹，你不可不知道唷！



大家一起來解任務吧！



神之領域的世界裡，你可以看到許多NPC ，他們不僅提供你一些基礎的服務功能，例如銀行倉庫的存取、物品裝備的購買、魔法和技能的學習及公會的創立等。有些NPC 對話時還另外有「TALK」的字樣，這就是每一個任務的開端了！而當你接下任務時，便可以在「冒險日誌-Quest Log」裡，看到這個任務的完成條件。另外，你也一定會關心目前任務的進度，這也可以在「冒險日誌-Legend」裡看到任務目前的進度。神之領域的任務大多有等級的限制，有專門為低等新手設計的新手任務，也有給高等級玩家的難度任務，大家在不同的時間點，都可以體驗到不同的遊戲內容。任務的類型可大致分為：

1. 打怪類：這之中又可區分為「收集物品」及「殺特定怪」。
2. 運輸類：攜帶NPC交付的任務物品，給予另一個NPC，以索取報償。
3. 關鍵語類：這樣的任務就是跟NPC 對話，輸入關鍵語，便可以順利解開任務。

以下便向大家介紹目前在三大主城--路爾斯、米魯里斯及斯歐米的任務內容。



路爾斯城任務

新手任務

等級 1-5 專用

如果打倒15 隻小摩斯就可以得到300 神幣與500 經驗值。(限時2 小時)

等級 6-10 專用

如果打倒15 隻惡夜摩斯就可以得到1000 神幣與2000 經驗值。(限時2 小時)

等級 11-15 專用

如果打倒15 隻摩斯凱帝就可以得到2000 神幣與5000 經驗值。(限時2 小時)

等級 16-20 專用

如果打倒15 隻普羅夫就可以得到3000 神幣與10000 經驗值。(限時2 小時)

※就算打倒15 隻指定怪物也不算完成任務，必須向小烏鴉回報才算完成任務。可以重複接任務，但最多不能超過十次。

等級限制	1-20
NPC 所在位置	7 點鐘方向的狩獵場入口附近(20.120)
獲得道具	神幣、經驗值

請把治療材料拿給我

路爾斯藥劑店的福琳老婆婆為了治療孫女比丘，需要5 棵靈草和1 顆靈果，她會請玩家替她找這些藥材。只要打倒普羅夫就可以得到藥材，拿去給福琳老婆婆即可獲得麵包10 個和強力生命之水5 瓶。

等級限制	1
NPC 所在位置	藥水店福琳(31.29)
獲得道具	麵包10 個、強力生命之水5 瓶

建立商人聯合協會

尋找位在城鎮中央的銀行執掌摩里斯，選talk 後，他會說想建立商人聯合協會，然後給玩家一份合約書。玩家只要找到露恩、武器店的路克及藥水店的福琳請他們簽名，再回去找摩里斯即可獲得石頭束帶。

等級限制	15
NPC 所在位置	銀行執掌摩里斯(59.45)、露恩(56.63)、武器店路克(24.31)、藥水店福琳(31.29)
獲得道具	麵包10 個、強力生命之水5 瓶

摩斯鐵殼

去找位於廣場的露恩，跟她說話後會請玩家替她找來摩斯鐵殼好製作武器。只要打倒摩斯凱帝就會得到摩斯鐵殼，把摩斯鐵殼拿去給露恩即可獲得迎風耳環。

等級限制	10
NPC 所在位置	露恩(56.63)
獲得道具	迎風耳環(HP+15)




諾肯溜溜球

完成尋找治療材料的任務後去找比丘，比丘會請玩家幫她取得溜溜球。諾肯溜溜球可自淑女諾肯處獲得，把溜溜球拿給比丘後，比丘就會送玩家一個寶箱（內有白麻石、土耳其石、瑪瑙及翡翠各 5 個）。

等級限制	20
NPC 所在位置	比丘(73.48)七點鐘方向狩獵場附近
獲得道具	白麻石 5 個、土耳其石 5 個、瑪瑙 5 個、翡翠 5 個

建設神殿

每個城鎮都有的任務，去到各城鎮的神官所在之處點選談話後，神官說因為要建設神殿需要建造材料 -- 金粉，玩家只要取得金粉 5 個交給神官，即會獲得移動捲軸。金粉無法從某個特定的怪物身上取得，而是依機率獲得，但是波特將軍類、摩斯凱帝類、迪斯凱帝類及衣架類的怪物出現金粉的機率較高。

等級限制	15
NPC 所在位置	蕾伊娜(34.82)王宮方向
獲得道具	城鎮間移動捲軸（只能用一次）





米魯里斯任務

新手任務

等級 1-5 專用

如果打倒 15 隻小摩斯就可以得到 300 神幣與 500 經驗值。（限時 2 小時）

等級 6-10 專用

如果打倒 15 隻惡夜摩斯就可以得到 1000 神幣與 2000 經驗值。（限時 2 小時）

等級 11-15 專用

如果打倒 15 隻摩斯凱帝就可以得到 2000 神幣與 5000 經驗值。（限時 2 小時）

等級 16-20 專用

如果打倒 15 隻普羅夫就可以得到 3000 神幣與 10000 經驗值。（限時 2 小時）

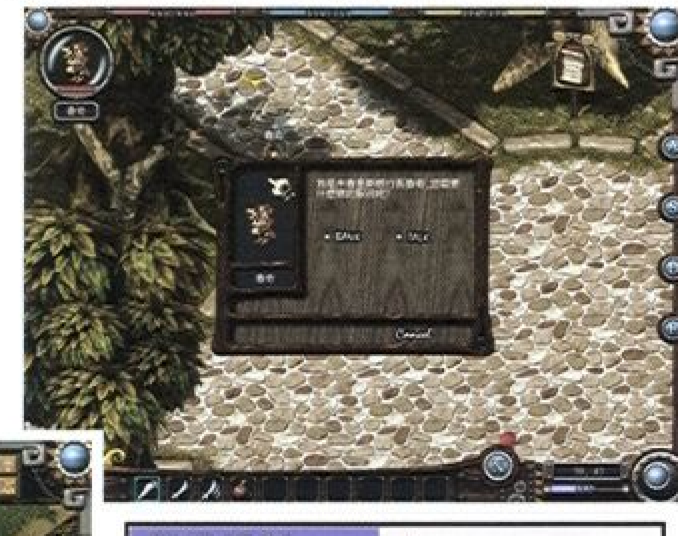
※就算打倒 15 隻指定怪物，也不算完成任務，必須向小烏鵝回報才算完成任務。可以重複接任務，但最多不能超過十次。

等級限制	1-20
NPC 所在位置	小烏鵝(59.98)中央廣場)
獲得道具	神幣、經驗值



預約旅館

去找位於廣場中央的銀行經理魯奇，他會請玩家幫他預約旅館，去到旅館找旅館老闆朵莉爾後會得到一把旅館鑰匙，將鑰匙交給魯奇即可獲得火腿 10 個和強力生命水 1 瓶。



等級限制	1
NPC 所在位置	銀行經理魯奇(57.41)、旅館老闆朵莉爾(32.32)
獲得道具	火腿 10 個(Sp+50)、強力生命之水

趕走摩斯



跟站在旅館旁邊的艾咪阿媽說話，她會請玩家幫城鎮趕走摩斯。只要蒐集10張摩斯皮給艾咪阿媽，就可獲得狼毛布鞋(Dex+1/AC-2)。

等級限制	5
NPC所在位置	艾咪(69.68)
獲得道具	狼毛布鞋(Dex+1，AC-2，武道家無法裝備)

諾肯體力的秘密

找藥水店老闆海路娜，她會請玩家替她找來諾肯藥劑袋，只要取得諾肯藥劑袋之後交給海路娜，即可獲得體質藥水3瓶(Con+3，Hp+30)。

等級限制	1-20
NPC所在位置	藥水店老闆海路娜(27.25)
獲得道具	體質藥水3瓶、(Con+3，Hp+30)

建設神殿

每個城鎮都有的任務，去到各城鎮的神官所在之處點選談話。神官說因為要建設神殿需要建造材料－－金粉，玩家只要取得金粉5個交給神官，即會獲得移動捲軸。金粉無法從某個特定的怪物身上取得，而是依機率獲得，但是波特將軍類、摩斯凱帝類、迪斯凱帝類及衣架類的怪物出現金粉的機率較高。

等級限制	15
NPC所在位置	露娜(54.20)
獲得道具	城鎮間移動捲軸(只能用一次)

波特的骷髏

這是關於波特的骷髏的任務，帶著波特的骷髏到特依普那裡，在與特依普對話時中間會出現需要玩家輸入句子的對話。共有四句，依序為1.波特的骷髏；2.從雅柏城來的俊美吉普賽少年；3.哥布林所蒐集的寶箱；4.襲擊哥布林的巢穴。輸入這4句暗號完成對話，特依普就會請玩家帶20個波特的骨頭來。完成任務後可獲得梅雨之戒1個(wis+4)，波特的骷髏可從哥布林祭司取得，波特的骨頭可從超級炸彈哥布林取得。

等級限制	15
NPC所在位置	特依普(20.28)
獲得道具	梅雨之戒1個(wis+4)





斯歐米任務





新手任務

等級1-5專用

如果打倒15隻水滴波特就可以得到300神幣與500經驗值。(限時2小時)

等級6-10專用

如果打倒15隻波特騎士就可以得到1000神幣與2000經驗值。(限時2小時)

等級11-15專用

如果打倒15隻波特將軍就可以得到2000神幣與5000經驗值。(限時2小時)

等級16-20專用

如果打倒15隻普羅夫就可以得到3000神幣與10000經驗值。(限時2小時)





※就算打倒15隻指定怪物，也不算完成任務，必須向小烏鴉回報才算完成任務。可以重複接任務，但最多不能超過十次。

等級限制	1-20
NPC所在位置	小烏鴉位於3點鐘方向的狩獵場附近(164.20)
獲得道具	神幣、經驗值

預約旅館

去找位於廣場中央的銀行經理席茲，他會請玩家幫他預約旅館，去到旅館找旅館老闆莉坦後會得到一把旅館鑰匙，將鑰匙交給席茲即可獲得火腿10個和強力生命水1瓶。(任務內容與米魯里斯的預約旅館相同)

等級限制	1
NPC所在位置	銀行經理席茲(106.67)、旅館老闆莉坦(152.68)
獲得道具	火腿10個(Sp+50)、強力生命之水

送信

去找武器店老闆荷比說話，他會請玩家幫他送一封信給藥水店老闆蕾絲蒂，把信拿給蕾絲蒂後再去找荷比，就可以獲得強壯之戒一個(STR+2)。

等級限制	15 完成旅館預約任務之後
NPC所在位置	武器店老闆荷比(46.58)、藥水店老闆蕾絲蒂(63.38)
獲得道具	強壯之戒(STR+2)

趕走水滴波特

去找旅館老闆莉坦，她會請玩家趕走波特，只要到斯歐米平原1區打倒水滴波特取得10個土耳其石交給莉坦，就可以得到暴風珠1個(int+2)。

等級限制	5
NPC所在位置	旅館老闆莉坦(152.68)
獲得道具	暴風珠INT+2，攻擊力7~10







諾肯體力的秘密

去找貝魯多跟他說話，他會請玩家替他找諾肯狼牙棒。諾肯狼牙棒可從諾肯爺爺取得，把狼牙棒交給貝魯多之後可以在祝福之杖、魔法闊劍、暴風珠、切割小刀及卡沙臂鐲之中選一個當禮物。

等級限制	5
NPC所在位置	貝魯多(164.117)
獲得道具	祝福之杖(聖)、暴風珠(魔)、魔法闊劍(戰)、切割小刀(盜)、卡沙臂鐲(武)

迪斯湯的效力

去找藥水店老闆蕾絲蒂，為了了解迪斯湯的效力，她會請玩家替她找迪斯湯。打倒諾肯叔叔就可得到迪斯湯，拿去給蕾絲蒂即可獲得迪斯湯包3個。

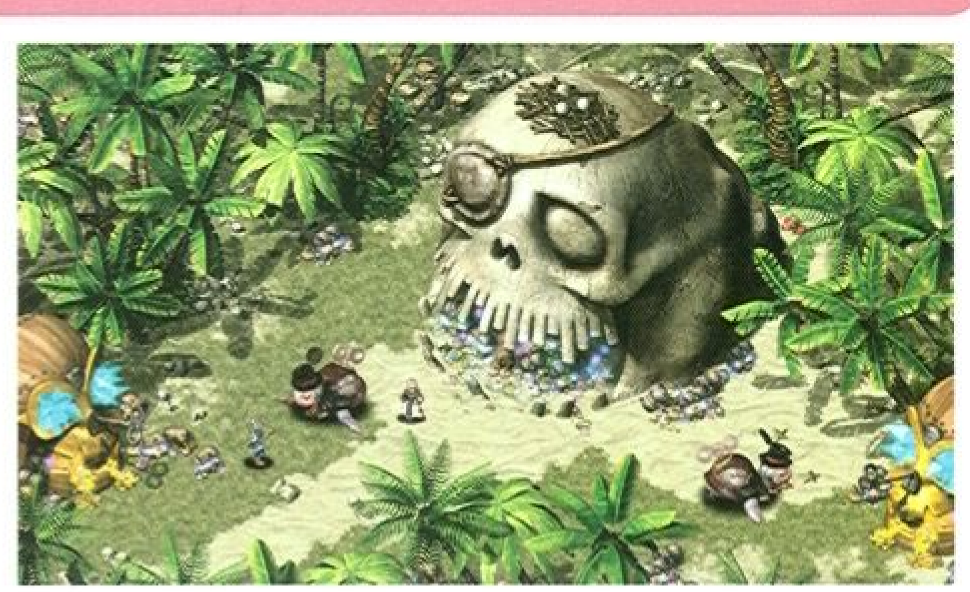
等級限制	15 送信任務完成之後
NPC所在位置	藥水店老闆蕾絲蒂(63.38)
獲得道具	迪斯湯包3個

建設神殿

每個城鎮都有的任務，去到各城鎮的神官所在之處點選談話，神官說因為要建設神殿需要建造材料--金粉，玩家只要取得金粉5個交給神官，即會獲得移動捲軸。金粉無法從某個特定的怪物身上取得，而是依機率獲得，但是波特將軍類、摩斯凱帝類、迪斯凱帝類及衣架類的怪物出現金粉的機率較高。

等級限制	15
NPC所在位置	艾莉絲(106.95)
獲得道具	城鎮間移動捲軸(只能用一次)





蒼龍少年
YOUNG GATT



▶研究製造所：遊戲龍科技－遊戲巫師小組 ▶發行流通所：未定
▶遊戲類型：角色扮演 ▶科技需求：P3-500 、128MB

預定推出日 2003年 3月

《蒼龍少年》是遊戲龍科技自製研發的國產3D角色扮演遊戲，這套從3D引擎到遊戲製作完全由國人一手包辦，在163期看完了些許的簡介後，如今榮幸訪談到研發小組（遊戲巫師小組）的組長 Smart Chen，來跟玩家們一同分享《蒼龍少年》的研發幕後秘辛，並為玩家帶來第一手的遊戲背景資料，

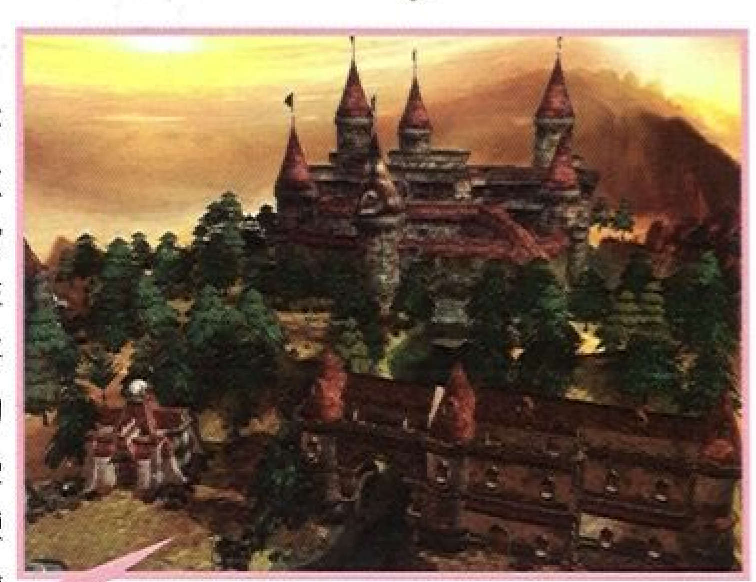


故事背景


串場動畫是直接拿遊戲引擎來跑

祥後300年，雅格族與祥族的關係仍然與日交惡，雅格族國王不滿於祥族國王－大天使米迦勒日趨嚴重的賦稅制度，因此想要推翻祥族所統治的威權政治。然而雅格族的力量不足以擊垮大天使米迦勒所率領的天使軍團，因此便派遣使者，到人族的居住地－『人子城』與『科林村』，尋找舊世界曾經出現過的家族－『龍騎士家族』的子孫，雅格族國王一直深信，傳說中的龍騎士如果重新現世，將擁有強大的力量可以擊倒祥族以及米迦勒。

故事中的男主角『蓋特』，便是被挑選中的其中一位，他與哥哥黑格爾自小10歲便離開科林村，一同前往黑羽城、準備接受龍騎士繼承的一連串試煉。然而，龍騎士的試煉不是凡人皆能領悟，許多龍騎士的子孫紛紛退出，就連蓋特的哥哥亦在被淘汰的行列當中……8年後，蓋特即將接受龍騎士的考驗，在接受龍騎士的試煉之時，蓋特發現了成為龍騎士的秘密，然而這個秘密亦跟蓋特的身世有關。在解開這個秘密的旅程中，巧遇到落難的天使少女珊西亞、以及刁鑽蠻橫的精靈阿貝，三個人將會遇到什麼樣的冒險故事？蓋特能否解開龍騎士的秘密？而身旁的藍龍又將與蓋特的身世有關嗎？


具有動畫畫質的實際遊戲畫面


其他NPC也漸漸曝光

最新畫面釋出

在之前的報導中，我們已經看到《蒼龍少年》其中兩大場景『黑羽城』與『明娜村』的實機遊戲畫面，如今《蒼龍少年》又釋出了另外一段最新的遊戲畫面，這段動畫是主角蓋特與寵物藍龍行走在烏比族首都－『巧比城』的實機遊戲畫面。在這段最新的遊戲畫面中，可以看到主角與村民對話、以及充滿森林神秘氣息烏比族以及巧比城的特殊建築風格，玩家也會注意到蓋特身旁多了一個可愛的伙伴小藍龍，當蓋特在城內行走時，小藍龍都會跟在蓋特的身旁。


全新『巧比城』曝光

人物簡介

蓋特・伊爾西

性別	男	年齡	18歲
身高	175公分	體重	68公斤
血型	O型	誕生日	3.19

簡介

人族，為伊爾西家族次子，故鄉在科林村，與母親和大哥相依為命。十歲時跟隨大哥一同前往黑羽城，開始一段繼承龍騎士的艱苦訓練過程。因為大哥沒有通過龍騎士試煉遂獨自離開，留下蓋特一人獨自奮鬥。八年後，蓋特即將參與龍騎士的試煉，日後遇上一條不明的藍龍，自此與蓋特的命運息息相關。個性開朗、善良，樂於助人，富有責任與正義感，直率。擅長魔法與單手劍，可與藍龍合體施展龍騎士專屬的魔法技能。

Gatt Llse

珊西亞・塔姆

性別	女	年齡	18歲
身高	167公分	體重	44公斤
血型	A型	誕生日	9.18

簡介



祥族，默里先生的養女。從小住在雅格族的明娜村，背後長了一對純白色的翅膀，因長相和雅格族不同，有時被村民所排擠。在一次機緣下，結識了蓋特，為了尋找親生父母的行蹤，加入蓋特一行人的冒險行列。個性內向，性格和善、體貼人心，比較容易相信宿命。擅用祥族人所使用的弓箭，行動十分敏捷，因此可以輕易躲過敵人的攻擊。

Cynthia Tam

蓋特・伊爾西

性別	女	年齡	15歲
身高	160公分	體重	40公斤
血型	B型	誕生日	6.21

簡介

烏比族，為烏比族長老莫方唯一的孫女，也是未來烏比族繼任女王。個性刁鑽、活潑。為了拿到治療爺爺的解藥，大膽隻身前往惡鬼沼澤與魔女對抗，蓋特受人所託前往營救，反被阿貝古靈精怪的個性搞得傷透腦筋。擅長的武器為雙環，可當作攻擊武器以及召喚元素系精靈的利器之一。

Abe Cheryl

寵物 藍龍

性別	應該是公的	年齡	不明
身高	400公分	體重	約1.5公噸
血型	不明	誕生日	不明

簡介

雅格族，不明的藍色巨龍，第一次出現在黑羽城附近的停龍坪上，由於個性怕生、體型龐大，靠近停龍坪的居民都遭受藍龍的攻擊，讓附近的居民困擾不已，之後遇到自己的主人－蓋特，自己的身世與蓋特息息相關。平日會幻化成精靈體陪伺在蓋特周圍，擁有獨特的魔法，可與蓋特合體發揮強大龍系魔法力。





能否簡單地跟玩家們介紹遊戲巫師小組？



遊戲巫師小組為目前《蒼龍少年》的研發團隊，目前成員共有七位，團隊於今年四月甫成軍。

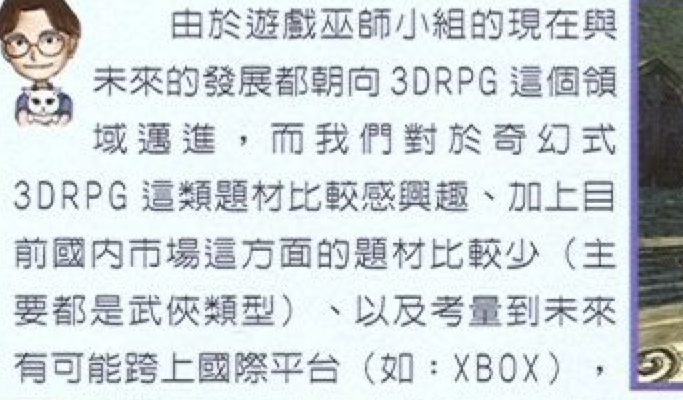


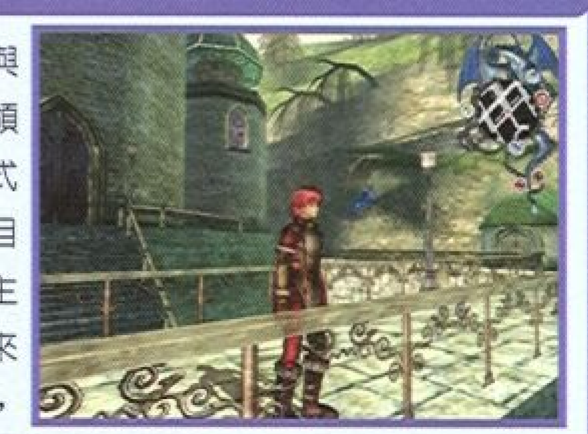
神秘感十足的『黑羽城』





當初為何有《蒼龍少年》這套遊戲的構想？





由於遊戲巫師小組的現在與未來的發展都朝向3DRPG這個領域邁進，而我們對於奇幻式3DRPG這類題材比較感興趣、加上目前國內市場這方面的題材比較少（主要都是武俠類型）、以及考量到未來有可能跨上國際平台（如：XBOX），因此我們便採用奇幻式題材作為《蒼龍少年》的劇情主軸。



可否談一下這次附在雜誌光碟上的動畫內容？

第一段動畫是今年四月、為了參加美國E3展時所做的遊戲畫面片段（所以特別請到曾任卡通『埃及王子』的聲優擔任幕後的英文配音），由於當時尚在遊戲實作的測試階段，因此畫面的呈象還沒有最到最佳化，這也是《蒼龍少年》首次在媒體前曝光。在長達將近四分鐘的過程中，主要呈現出當時蒼龍少年早期的製作風格與取向，展示的場景為天使祥族的王城（白爪城）碼頭之其中一景，而DEMO中的少女則是早期蒼龍少年的女主角（跟現在的是不是不大一樣呢？），而身旁的藍龍也是蒼龍少年早期主角藍龍的雛形。DEMO中敘述女主角與藍龍悠閒地坐在白爪城中的碼頭，此時白爪城的商旅船艦剛好駛進碼頭準備停靠。然而就在此時，一條漆黑的巨龍突襲白爪城，擊毀飛空艇船艦，而碼頭旁的藍龍準備與巨大黑龍一決高下的瞬間劇情場面；第二段則是今年九月間展示兩大場景『黑羽城』以及『明娜村』的試跑片，主要是讓玩家看到第一個種族（雅格族）的場景風格、以及主角在遊戲中試跑的感覺。這段動畫也在上個月在網站上提供給玩家下載，而我們也得到玩家們不少的反應與迴響，總而言之，那些都僅是開發中的畫面，在遊戲上市後，真正的遊戲畫面呈象與操作性將比現在更加成熟。





請談一下《蒼龍少年》的劇情結構。

《蒼龍少年》的劇情，是架構在一個虛設的奇幻世界（蒂雅大陸），在這個世界擁有四大種族（龍類、天使、精靈與人類），而玩家所扮演的主角蓋特，則是一位從科林村長大的龍騎士子孫，為了尋找繼承龍騎士的方法、遂在蒂雅大陸上展開一段冒險旅程。玩家在《蒼龍少年》的遊戲世界中，除了可以感受到四大種族不同的習性與文化，也陪同主角歷經一次次的冒險，感受到主角們成長的心路歷程。





這段動畫有收錄在這期石盤中





可否聊聊繪圖引擎（Dream 3D Engine）在《蒼龍少年》上的發揮？

『Dream 3D Engine』是以DirectX8為核心的繪圖引擎，因此在《蒼龍少年》在遊戲中的呈現，將帶給玩家們畫面嶄新的感受與突破。在《蒼龍少年》裡，我們將提供不同的3D特效。諸如Bumpmap（凹凸貼圖）可以讓主角以及怪物上的衣服、鱗片質感提升立體感；即時影子（shadow）則是可以讓玩家體驗到與現實生活中真實的光影感受；環境反射（Environment Mapping）則是讓遊戲中的湖水池塘呈現天空反射的波瀾壯闊的映象；動態模糊則是讓玩家可以感受與電影視角鏡頭所呈現的特殊濾鏡效果。此外，當然還有一些最基本的特效：打霧、基本光源、天空六面體（Sky Box）、無暈眩式鏡頭（No-Giddiness Camera）、即時減面（LOD）等等，這些特效都將會提供彈性的開關設定，以滿足不同電腦配備等級的玩家。


無暈眩式鏡頭開啓中，物件可變成半透明，玩家不需旋轉鏡頭

《蒼龍少年》在系統上有什麼獨特的設計？

在一般遊戲中，玩家將可以發現主角蓋特旁邊多了一位伙伴－『小藍龍』，這條藍龍是主角蓋特的搭檔，除了在劇情上擔任重要的角色之外，在戰鬥系統中，我們將提供近似『養成』的系統，也就是玩家可以依據自己的喜好培育這條藍龍，而不同的屬性將呈現出小藍龍不同的型態，這也會影響到未來主角與藍龍合體的屬性關係。在戰鬥模式中，主角除了可以『召喚』藍龍一同並肩作戰外，亦可以與藍龍『合體』，而合體之後將會產生更驚人的戰鬥魄力，讓玩家在戰鬥中可以玩得更加暢快。


開啓BumpMap凹凸貼圖功能後，主角的衣服立體感提升。





對於單機市場的萎縮有何感想？

常有許多人問道：『為何不直接做成Online版？』，單機版市場的式微影響非常大，而我們堅持先作單機版的原因，是因為國內單機市場仍佔有一定的比例。我們也接到不少玩家們的親筆信函，向我們表達感謝，當時真的有點受寵若驚（汗）。後來才知道這些玩家都反映目前單機遊戲已經越來越少，而對於我們仍投入單機市場的研發，能得到玩家正面的回應，我們倍感欣慰，當然希望更加充實遊戲內涵，以回饋支持我們的玩家們。




開啓環境反射功能後，可發現到池水的鏡面會反射了



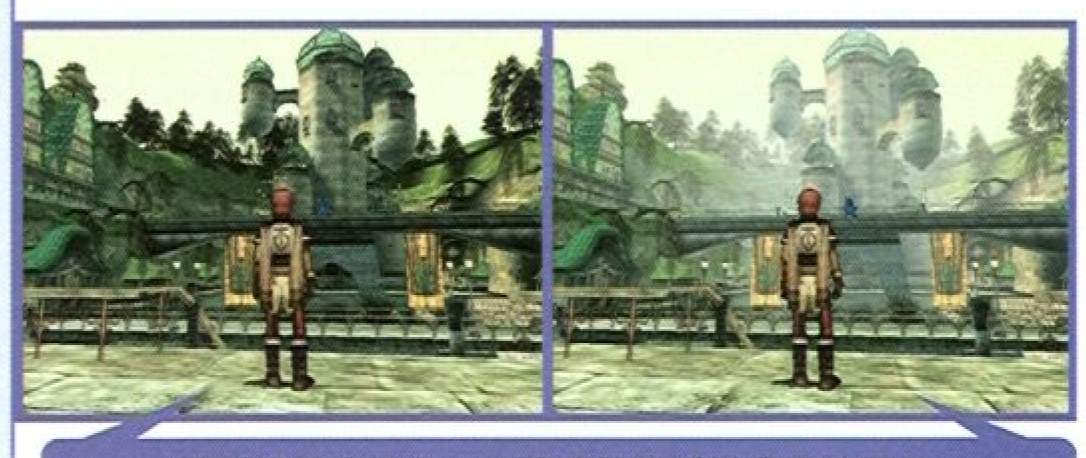


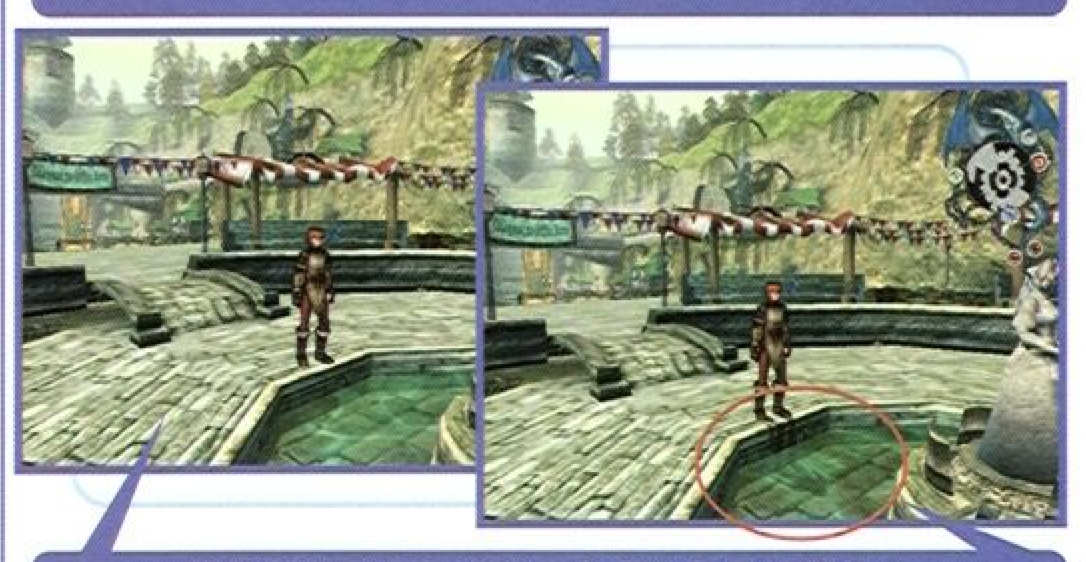




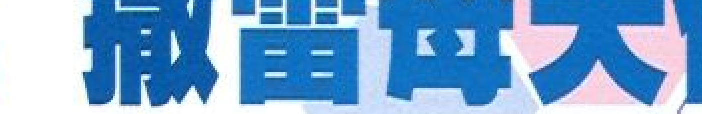
《蒼龍少年》有推出相關的周邊計畫嗎？

目前已確定的部分是將發行《蒼龍少年》的小說，至於攻略本、漫畫、畫冊與音樂CD集，都將在我們未來的周邊計畫當中。


開啓打霧功能後，可讓遠端的城堡瀰漫著霧氣


開啓即時影子功能後，主角的影子如現實生活般真實地疊在噴水池中。

聖女之歌二 撒雷母天使

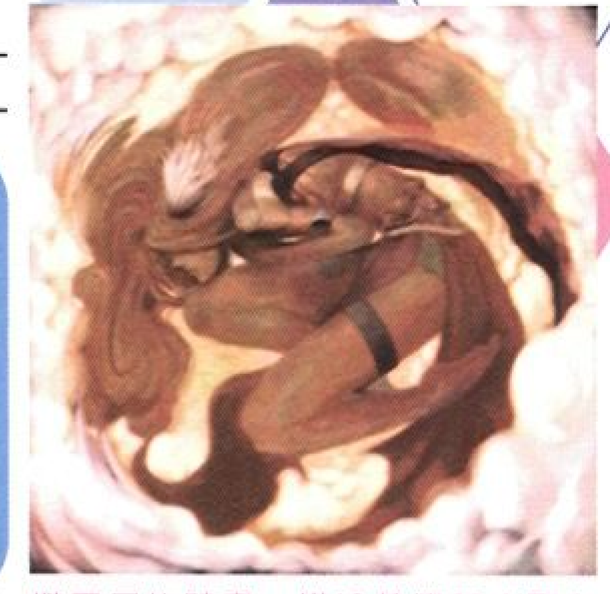




- 研究製造所：風雷時代
- 販賣流通所：風雷時代
- 遊戲類型：角色扮演
- 科技需求：未定

預定推出日 2003年2月

隨著我們的連續報導，相信國民們已經逐漸了解聖女二的整體架構。在上一次我們介紹過劇情的第一章之後，緊接著遊戲就開始進入高潮，也就是在遊戲的副標中出現的撒雷母即將登場囉！究竟什麼是撒雷母，他跟遊戲的劇情又有什麼樣的關係，就讓我們繼續看下去……….



撒雷母的壁畫，描繪著傳說中聖女的模樣，似乎跟艾妲有點神似。

撒雷母的世界觀

住在島上的居民稱海賊島為撒雷母，意指水手的故鄉。他們是一支善戰的民族，所以撒雷母的居民的性格多半都豪爽而直接；撒雷母人並不務農，所有的食物以及家畜稻穀等等，全是出海征討回來的；他們善戰的名聲遠佈，在海上，只要聽到來者是伐塞內司海的撒雷母人，所有人都會聞風喪膽。在海上，只有大海獸-沙烏達虛，可以威脅到他們的安全，可說是撒雷母人的天敵。

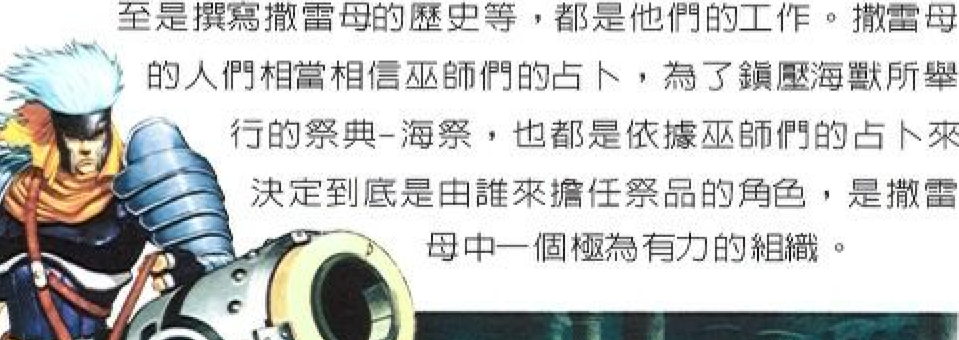


大海獸沙烏達虛，是一頭有著九個頭的巨獸。

在遙遠的過去，曾有賢者打造出一把具有神力的劍-海潮之劍，用以驅逐了沙烏達虛，但是時光飛逝，現在已經沒有人能操控海潮之劍，所以沙烏達虛再次的威脅到了撒雷母中居民的生命；為了鎮壓海獸，所以撒雷母中的居民會依據撒雷母中的巫師組織-巫元會的占卜，不定期的將自亞薩城抓來的奴隸，獻祭給海獸當祭品，然而海獸還是不時的出現。撒雷母的居民們相信，世界還在”七末日”的循環當中，苦難會是永無止盡的，但神將降臨一位聖女，以她的歌聲以及生命，消弭衆人心中的恐懼。而在這些戰士們的心目中，凡是英勇殉戰的戰士，他的靈魂會被引導到瓦爾哈拉-他們心目中的天國，那兒是戰士最後的歸宿。

神秘的巫元會

是撒雷母裡，由一群法力高強的巫師們共同組成的組織；巫元會的功能相當的多元化，平時除了為撒雷母人占卜吉凶外，提供海賊王建言、傳承祖先們所流傳下來的傳說、保存及維護撒雷母的史料，教導衆人像是觀星、建築等等的技術，甚至是撰寫撒雷母的歷史等，都是他們的工作。撒雷母的人們相當相信巫師們的占卜，為了鎮壓海獸所舉行的祭典-海祭，也都是依據巫師們的占卜來決定到底是由誰來擔任祭品的角色，是撒雷母中一個極為有力的組織。





巫元會在撒雷母有一座巨大的藏書閣。

開天劈海的傳說-海潮之劍

傳說，在上古的大洪水時代，撒雷母的祖先與大水獸搏鬥著，力求著生存的空間；直到撒雷母的一位賢者得到了一支環，傳說是神器的碎片，賢者他將環放入鎔爐中，打造出了一把擁有神力的劍，是一把能將海潮一分為二的劍。只要見到海潮被切開，沙烏達虛自然會默默地離去，因為這代表賢者還活者，否則必須要犧牲衆多無辜的靈魂，來消弭應有的災難！而後，鑄劍的賢者已經隨著歲月的流逝而死去；後世並沒有人可以拔得起海潮之劍，拔劍者只要一碰觸到海潮之劍，靈魂必定會被劍給吞噬，因此並無人敢接近海潮之劍。現在海潮之劍，就這樣被插在撒雷母的遺跡之中，靜靜的沈睡著。



傳說以神器的碎片所打造而成的神劍-海潮之劍

撒雷母的關鍵角色

基輔爾—統領撒雷母的海盜王

是掌控撒雷母的海盜之王。個性豪邁不拘，擁有標準海上男兒的氣魄；更有著獨霸一方海上王者的氣勢，喜歡生吃魚肉，擁有驚人的怪力。對於艾妲那種執著於生命與正義，天不怕地不怕的個性，也是非常的喜愛與賞識。長年以來英明的領導，贏得了所有撒雷母人的愛戴。對自己的手下密尼亞，非常的看重與照顧，有如在對待自己的女兒一般。身為王者，為了保護撒雷母的人民，不得已以亞薩城奴隸祭祀九頭龍，更曾經犧牲自己的弟媳；在王者的榮冠之下，其實心中充滿著無奈與悲哀。

密尼亞—忠心不二的海盜大姊

領導撒雷母軍隊的女海盜，堪稱為撒雷母最英勇的戰士。密尼亞巾幗不讓鬚眉的氣勢，讓撒雷母的戰士們，都對她佩服萬分，驍勇善戰的程度更勝過撒雷母中許多的男性戰士；但其實，卸下戰袍的她，也有著像一般少女一樣，溫柔善良的一面。被海盜王-基輔爾派到亞薩城，與魁恩西等作交易時，第一次與艾妲一行人相遇。對於海盜王-基輔爾有種特別的情感，甘願為他衝鋒陷陣，周旋於海上戰場的眾多敵人之中，但她並不知道，這樣的情感，事實上並非憑空而生……。

海賊六人隊—性格各異的六人小隊！

海賊六人隊是密尼亞的部下，各自在船上負責不同的職務，也是密尼亞最忠心的部下，最得力的助手。他們的姓名分別是：老巴特－是船上經驗最老到的航海士，是個能在暴風雨中航行自如的航海好手。莎羅莎－是船上不可或缺的技工師，負責船上所有的器具維修，六人小隊中的唯一女性，個性高傲。魔普－是負責船上的伙房，填飽大家的肚子是他最重要的工作，生性耿直憨厚。小伊利－是船上航海圖繪圖員，擅長畫出精密的航海圖，如果沒有他，大伙們可是會在茫茫大海上迷路的。最後是雙胞胎－索．哈卡與雷．哈卡兩兄弟，兩人是甲板手，雖然兩人常常吵架，但是緊要關頭卻可以發揮極佳的默契，是一對奇妙的雙胞胎。

肆羅—伴隨風波而來　亦正亦邪的神秘人物

來自東方的通古斯人，是個完全神秘的人物。雖然有著翩翩的風範，可是又有著奇特的嗜好(？)；而他擅長刀劍，會使用法術招來各種的式神，其強大的實力，是令人無庸置疑的事實！在艾妲一行人的旅途過程當中，有時可以見到他在暗處伸出援手，有時卻反而是讓主角們身陷險境，沒有人知道他真正的目的到底是什麼，究竟他到底是敵是友呢？就等玩家來挖掘了！



撒雷母特產裝備大公開

撒雷母人是一支非常的善戰的種族。俗話說的好：「工欲善其事，必先利其器。」，英勇的撒雷母人能夠稱霸海上、屢戰屢勝，除了精湛的作戰技巧外，強而有力的裝備也是相當重要的，所以可以想見，他們對於製造戰鬥中可以決定生死的武器及裝備，可是擁有高超的技術的；就讓我們來看看撒雷母人的工匠們，所精心製造出來的產品吧。

波浪雙首刃

撒雷母人慣用之特製武器之一，刀身特別鑄造成波浪狀，用以象徵撒雷母人心目中的故鄉-大海，也是希望武器能擁有大海波瀾萬丈的威力。



海賊長劍

撒雷母人慣用之武器之一，劍身呈波浪狀。鑄造成波浪狀是為了象徵大海，同時也是希望武器能擁有大海般的威力。



河豚袋

以海中捕獲的大河豚的皮所特製而成的袋子，在經過工匠巧手後，保留了河豚會膨脹的特性：在平常是普通的袋子，而戰鬥時則可鼓起尖刺傷害並麻痺對手。



海賊鎧甲

撒雷母人出征時愛用的鎧甲，以數片盾片相連而成，兼顧了防禦力與方便活動兩項特性，相當地堅固、耐用。



海賊盔

撒雷母人們出征時愛用的頭盔，是撒雷母人所使用的戰盔中，最傳統的一種造型，加上了羽毛裝飾，輕巧而堅固。



海賊護符

撒雷母人的護身符，其羽毛狀的裝飾，象徵著風與靈敏：這些護符都有經過巫師的施以特別的咒語，可以提供額外的保護。



東西海賊戰力比一比

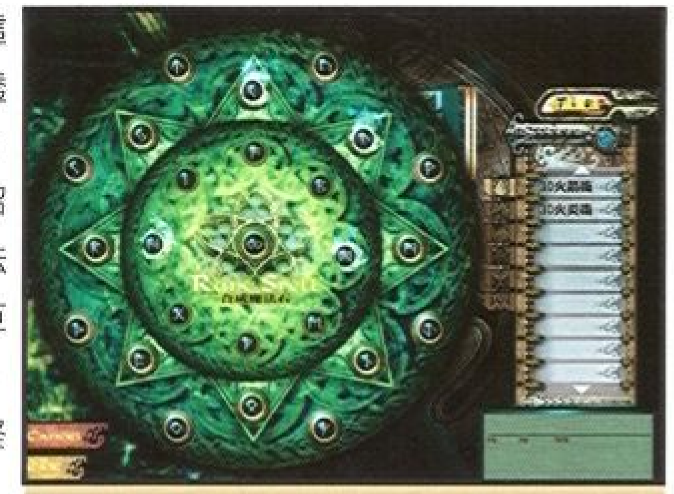
位於斯坎蒂伐東方的海域，是由一支名為通古斯的種族所統治著，撒雷母人很少與他們接觸，所以對通古斯人的認識一直是非常有限，雙方向來是井水不犯河水；而由東方的通古斯人所組成的神秘組織-封晶，近來開始出現在撒雷母，沒有人知道他們的目的為何，撒雷母人也是在密切注意著，雙方是否會一觸即發呢？姑且就讓我們來看看，由撒雷母與封晶雙方所派出的代表，來分析這兩大勢力究竟誰強誰弱吧。

海盜分屬位置	西方	東方
代表人物	密尼亞	肆羅
所屬勢力	撒雷母	封晶
代表人物裝備比較    密尼亞裝備：飛羽盔、拜鯨劍、女武神之盾    肆羅裝備：赤般若面、倭寇刀、肆羅服	從裝備上，我們可以看出撒雷母人作戰方式。他們的戰術相當重視力量，裝備都相當厚重而堅固；劍是略寬的雙刃設計，相當的有份量，可見被砍到的話可不是鬧著玩的！他們戰鬥的技術，主要是在用劍發動攻擊時，用盾來防禦自己不受傷害，是一種相當穩扎穩打的攻擊模式。	東方通古斯人的裝備，可以看的出來是走輕盈靈敏的路線，全身上下沒有多餘的防具，只有一套布製的衣服，不過東方的咒術盛行，可能有在衣服上施咒來提高防禦力；武器的型態是單刃刀，主要是重視斬擊而做的設計，刀刃看起來相當的鋒利，還帶著些許寒光，被砍到可是會小命難保的！

魔法系統探密

這次聖女之歌2代在魔石系統上，是接續前代的設計，不論是玩過前作的老手，或是初遊續作的新手，都可以施展聖女2中的二十幾種新的魔法，充分享受魔法轟炸淋漓盡致的快感，當然前提是必須收齊所有符石，並且了解其組合的口訣。二代將會有11顆在聖女之歌1代中從未出現過的魔法石全新登場（詳見列表），接續聖女之歌1代14顆魔石，所以在遊戲中的魔石總數將可高達25顆，其搭配的豐富程度可想而知，而組合的難易度自然也隨之提升了，為了組合出更多華麗的魔法，玩家們可要好好的在這上面鑽研一番了。

附帶一提的是，在聖女之歌1代中，魔法的合成最多只能使用四顆符石，不過聖女之歌2代中，還加入了需要五顆符石才能組合的出來的終極魔法，這些強力的終極魔法可以召喚出專屬的精靈！不過這些終極魔法並不是透過魔法盤來組成的。想要目睹這些可以召喚出精靈的強大法術，只有在遊戲中巨細靡遺的收集情報，才能破解合成這些終極魔法的最高機密！


魔法就是藉由這個魔法盤來組合。

符號	符石名	要素
	Ansuz	訊息、信號、智慧。
	Ehwaz	移動、進步、轉變。
	Jera	收穫、結果、時間。
	Othila	分離、退後、利益。
	Pertho	傳授、奧祕、火鳳凰。
	Raido	旅行、聯繫、融合、溝通。
	Wunjo	喜悅、洞察、復舊。
	AlgiZ	保護、耐力、隱蔽。
	Ingwas	富饒、神祇、創造、召喚。
	Thurisaz	閃電、門戶、巨大、雷神。
	Ultimate	究極、潛能、未知。



石破天驚的殺招

超級冰雹術：終極的冰風暴橫掃眾人！

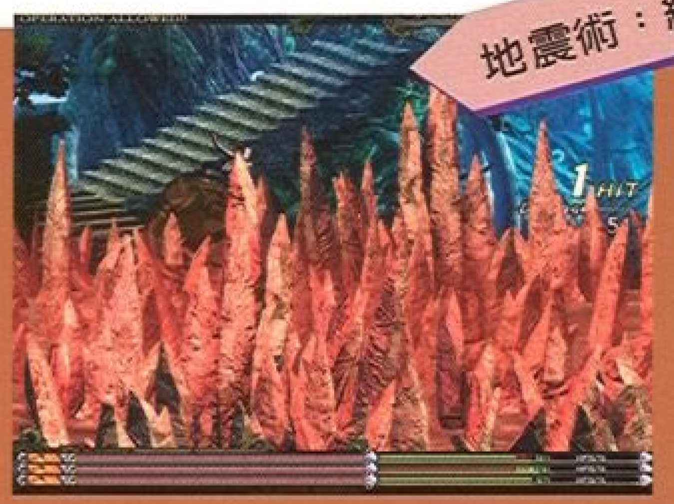






地震術：終極的土石風暴摧毀萬物！







仙劍奇俠傳二

研究製造所：大宇資訊　發行流通所：大宇資訊
遊戲類型：角色扮演　科技需求：Pentium II 450、64MB RAM

預定推出日
2003年
1月

由於製作單位的求好心切，所以《仙劍奇俠傳二》將延期到明年的1月才會推出。據本仙人深入瞭解，好像是因為本仙人的建議，再加強戰鬥部份的效果，所以...各位啊！本仙人也是《仙劍》的愛好者，所以也是求好心切咩！各位就不用太計較了...為了補償各位，本仙人特地在本期石盤中收錄了兩首《仙劍二》的配樂，還刊了第一手的漫畫版圖片，讓各位稍為解饞一下喔！

簡易劇情一覽

雖然以下有些部份已經在上期刊登過，但為了劇情的連貫性，本仙人還是將《仙劍奇俠傳二》的開始劇情整理如下，請各位嚐鮮一下：

奉師命在杭州附近縣城緝拿盜匪的王小虎，這一日回到杭州，準備向師父報告最近的狀況，突然在城內某處看到一個人大白天在城裡鬼鬼祟祟的，誰知一個轉角，那人不見了！小虎思索一番，想必那賊人意圖從城北一座正在修繕的大佛工地遁逃，小虎一個縱身追了上去！

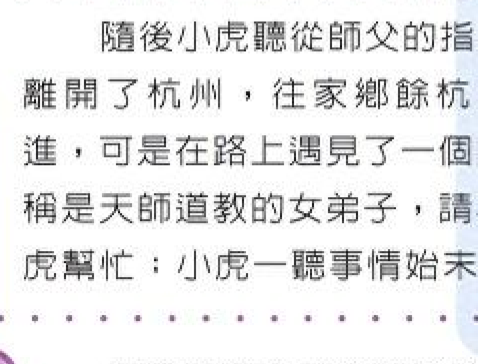
經過危機重重的工地，小虎終於追上這些盜賊的頭兒。這些盜賊的首領自稱是盜王，要好好教訓初出茅廬的小虎；小虎則擺出架式，要把這個盜王緝捕歸案。

盜王

這盜王查協乃是江南一帶盜賊集團的首腦，曾經被小虎的師父「神眼魔刀」盛武尊給抓進大牢數次，一度銷聲匿跡；近年來應該是聽到盛大俠業已封刀，又帶著他的手下開始活躍。

成名絕技是「一刀斷嶽、橫掃千軍」，刀法剛猛有力，揮舞起來虎虎生風，所幸小虎在盛師父門下修習多年，對各種刀招、刀意已了然於胸，應付起來並不棘手，不過盜賊集團的嘍囉使出車輪戰，倒是讓小虎有點吃力。

小虎反教訓盜賊頭子之後，將他交給杭州府衙，方知這盜賊是杭州府作惡多日的盜王查協。將查協交給兩個捕快之後，小虎返回師父神眼魔刀盛尊武的住處。





隨後小虎聽從師父的指示離開了杭州，往家鄉餘杭前進，可是在路上遇見了一個自稱是天師道教的女弟子，請小虎幫忙；小虎一聽事情始末，當然義不容辭！



跟著那名女子來到城外山腰某處，帶小虎進入了一個古墓；古墓裡陰森詭譎，又見一堵石牆擋住古墓內殿入口。那女子說魔獸就在石牆後，只要找到四塊鎮墓石版，就能打開石牆。

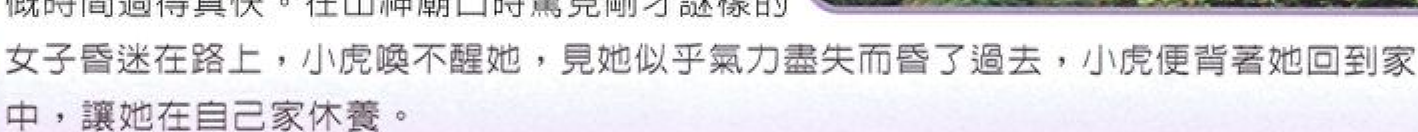




兩人找齊了四塊石版安置好之後，石牆便消失了。正準備進內殿去時，卻聽到一聲虎嘯，突然出現的遠古神獸嚇了他們一跳！小虎為了保護謎樣的女子挺身而出，但虎煞突然向小虎撲來，小虎就這麼昏了過去。



不知折騰了多久，小虎終於來到十里坡，小虎不禁回想起小時候跟逍遙在這抓小鳥的事，感慨時間過得真快。在山神廟口時驚見剛才謎樣的女子昏迷在路上，小虎喚不醒她，見她似乎氣力盡失而昏了過去，小虎便背著她回到家中，讓她在自己家休養。



小虎完成了師父交代的事情後，經過市集時，突然聽得最近村裡發生的怪事，便決定幫忙調查，所以開始在村子四處查看。在解決了村裡發生怪事的同時，發現了偷溜出仙靈島的李憶如，李憶如的爹爹正是當今名滿武林的一代劍俠～仙劍派的掌門李逍遙是也！小虎一看還得了，就這樣偷跑出來玩，李大娘不知道會多心急，無論如何，小虎也要把憶如帶回仙靈島，便告別父親，在港口找到憶如藏起來的小船，一起回到仙靈島。



憶如與小虎來到仙靈島，由於先前仙靈島的機關被逍遙所破，島上便設起更多更難更危險的機關，但是這次不用走了～因為憶如要帶著小虎特別從地底通道走；可是這地底通道也暗藏玄機，看到憶如似笑非笑、古靈精怪的臉，好像是故意考驗小虎似～

到了水月宮，此時應該會出現的李逍遙竟未出現，此刻南霸天林天南林堡主也來到，說起與逍遙約好之事，但李逍遙至今仍未出現。李大娘便請小虎趕明兒個幫忙到江寧去找李逍遙。



李大娘

當然就是李逍遙的嬸嬸李大娘～在逍遙離開餘杭後，王小虎便纏著李大娘學武，李大娘見小虎的資質聰穎雖不如逍遙，但是個性較逍遙穩重，肯腳踏實地，非常適合本門的武功，便將家傳的穿雲掌教授給小虎。當小虎即使離開了餘杭，拜入盛尊武門下時，也一直修練著穿雲掌法。這回小虎來到仙靈島，李大娘要如何驗收小虎的穿雲掌呢？李大娘所使的絕學當然是六式「穿雲神掌」，掌掌勁力澎湃洶湧，小虎到底能接得了幾招呢？



第二天，小虎向大娘辭行。就在小虎來到岸邊，被憶如叫住，原來憶如不管李大娘的阻擾，硬是吵著要到江寧，小虎拗不過她，只得帶她前往江寧。來到江寧城，卻意外得知糧倉中老鼠為患，人們賴以維生的食物全被啃個精光，憶如的八寶飯也沒了著落，這還得了！憶如拉著小虎來到糧倉，拍胸脯向老闆保證一定能把這些老鼠給趕走！



江都離宮右總管

當小虎等人誤闖了鄱陽湖的江都離宮時，遇上了一隻可怕的敵人，手拿五尺長劍，掌揮妖術咒法，武功高強、功力深湛，看來不使出渾身解數，很可能會葬身此地！

經過全新繪製調整的戰鬥動作

為了追求完美，《仙劍奇俠傳二》的製作小組在即將發片的前夕，仍針對戰鬥部份做了不小幅度的改變：首先就是調整我方戰鬥人物的身材比例，趨於真人比例，可以讓攻防的動作更扎實、更逼真；再來就是一連串出招的連續動作，讓選定、躍出、集氣、出招、攻擊、回身、站定、施法、防禦等動作一氣呵成，完美的流暢動作，足以讓玩家大呼過癮！









各角色肖像圖完全公開！

在上一期介紹過剛毅正直的王小虎、活潑可愛的李憶如及美艷動人的蘇媚等三位主角的肖像圖後，這次本仙人將繼續公開遊戲中其他主角的肖像圖。

喻南松

跟王小虎是患難之交的喻南松，其師承與李逍遙同為正道武林精神領袖的千葉禪師，在故事中也有許多戲份。

仙霞五奇

沈欺霜

峨嵋山仙霞派掌門清柔師太座下弟子，與四位師姊妹合稱“仙霞五奇”，排行第四，使的是仙霞派的劍術絕學。

臉紅

驚訝

梅勝雪　柳逐霓　厲凌雲　齊弄霞

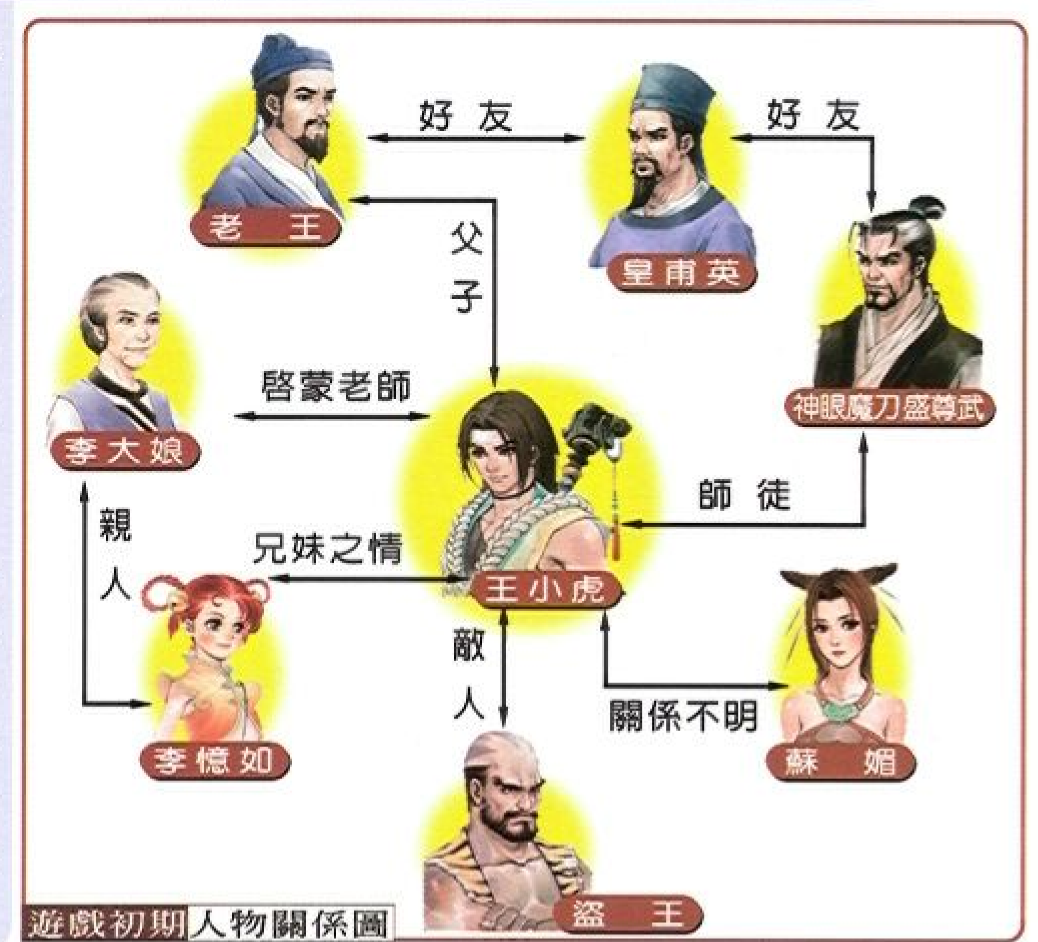
◎ 與欺霜同門，合稱「仙霞五奇」的齊弄霞、厲凌雲、梅勝雪與柳逐霓等四位師姐妹。◎



實際體驗《仙劍奇俠傳二》的優美柔情感覺

上期曾提過這次的遊戲配樂，特別請到曾製作《仙劍奇俠傳》音樂CD的Feeling工作室，由知名音樂大師周志華、商育通領軍，與大宇音樂高手吳欣叡、曾志豪攜手合作；在製作過程中，Feeling工作室的商育通先生表示：這一次《仙劍》二代配樂中，有不少樂曲是刻意去延續《仙劍》一代CD音軌呈現出來的風格，以便玩家們能夠有「系列作」的延續感；但這一次還在曲風上盡量追求更自然、更真實的表現手法，希望大家能夠喜歡這樣的嘗試。

為了讓各位有實際的體驗，本期石盤將收錄兩首《仙劍奇俠傳二》的精彩配樂，其中一首正是王小虎的主題音樂—「水龍吟」的幽思版本，幽雅愁思、柔美動人，各位玩家一定要聽聽看，一定能對《仙劍二》所要表達的感情，有更多的認識。



遊戲初期人物關係圖



由名漫畫家陳志隆操刀的漫畫版

常看漫畫的玩家們，想必曾在坊間看過《仙劍奇俠傳》的漫畫版吧？《仙劍奇俠傳二》自然也不能例外，因此大宇資訊與青文出版社再度合作，將由曾畫過《狂神混天龍》、《籃球禁區》等著名作品的本土實力派漫畫家—陳志隆先生主筆，在遊戲推出後，在巨彈小子漫畫月刊開始連載，有興趣的玩家可以拭目以待喔！

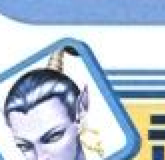


魔劍 Shadowbane

研究製造所：Ubi Soft　發行流通所：松崗資訊
遊戲類型：多人線上角色扮演　科技需求：P-200、32MB

預定推出日 2003年 1月

在魔劍已經開始進行測試的現在，相信許多的玩家都已經都迫不及待的想要嘗試一下這個別有風味的3D線上遊戲了！在這一次的報導中，小尼除了延續上一次的二轉職業介紹之外，另外也將實況轉播一下日前在測試伺服器中發生的攻城戰，讓大家領先體會一下在魔劍中的戰爭的魅力。



武士—集團戰爭的勝利之鑰





武士，擁有強大的攻擊力和厚重的盔甲是他們的特色，無論是哪一種武器、護甲，盾具…他們都能夠輕鬆的學習其必須的專用技能，進而成為運用自如的大師。武器及裝甲技能是一定要練的啦！而且那些特殊技能像是閃避（Dodge）、格擋（Block）以及盾術（Shield）都非常的有用喔！

幸運與不成熟的天賦雖然經常庇祐年輕的武士獲得勝利，但是有經驗的精英們都意識到更高級的技巧和絕藝才是更為重要的東西。不斷的練習和爭戰使得武士有機會成為無人能比的武器大師。武器的精通包括對某種特定的武器徹底熟悉還有對解剖學的瞭解，所以熟練的武士完美的一擊可以輕易的摧毀敵人。即使最強力的敵人也別指望能夠承受一個經驗豐富的武士瘋狂一擊。

在這個紛爭的時代裡衝突實在就像空氣一樣常見，所以武士當然就在我們麻煩的世界裡擁有一席之地。他們可成為精通各種武器的戰場指揮官(Commander)、大劍師(Blade Master)、神鬼戰士(Gladiator)以及其它許多的特殊三轉職業。在武士來說，他們並不在意什麼道德聲望，只是希望找到可以付足夠報酬給他們的人。有些人認為Cambruin的繼承者潛藏在這些戰爭之主中間，並最終會成為世界的統治者來重建這個破碎的世界。其他人認為這些偉大戰士的無窮野心最終會將我們的世界帶入永無止境的戰爭和毀滅。只有一件事情是確定：無數的戰爭在肆虐，而武士們都渴望者戰鬥。

主教—堅持信仰的道路

主教與神明的直接聯繫賜予他們真正的奇蹟之力，附加有額外的治療疾病及退魔能力。主教們可以輕易召喚神明的天罰來給予他們的敵人神聖系或者不死系的強大攻擊。無論何時，許多主教都致力於滿足百姓們的需求，保護他們的心靈純淨。其他人則漫遊這片廣大的土地，傳經佈道，吸收新的信徒來加入他們。

主教的信仰和奉獻處處體現神跡，他們藉由自我的鍛鍊成為神祇在此世界的媒介，運用神的力量來改善並拯救週遭的世界。治療創傷和消除疾病是主教常見的能力，在這個充滿衝突暴力和瘟疫的時代非常有用。

最高級的主教們有著復活之術、增加三種屬性的祈福之術(增加Str、Dex、Con)，在其能力到了一定專精的程度後，他們可以輕而易舉的針對週遭一定範圍內的敵人施與神罰之力，賽羅內之怒與天堂之拳，其威力之強大、恐怕一般的元素使及巫師們也會嘖嘖稱奇。千萬別輕視這些默默守護著隊友的治療者，有朝一日若必須與之戰鬥時，請加倍小心，他們的破壞力並不遜於這世界上的任何一種職業。







國與國的戰爭開打實況

在目前測試階段，比較強大、人數較多的公會分別為「KBS」、「Fong Shen」、「Red Devil」、「One」、「The Elite」，其中KBS(藍天騎士團)及Fong Shen(封神)為台灣公會，Red Devil及One則為韓國公會，The Elite則是以澳洲人為核心，另外再吸收日本公會及澳洲華僑所組成。其中「The Elite」這個公會在遊戲裡所扮演的，就是專門製造衝突的公會，他們的侵略性很強，他們自稱pvper，意思就是他們專門PK別人，而遊戲裡就是要有這樣的角色出現，和平？別傻了，Shadow Bane裡沒有和平！以下我們就將日前遊戲中發生的衝突事件，做一個現場報導。



騷擾

在12月10日晚上10點左右，KBS團員發現The Elite在KBS主城東南方蓋城，而這個小島是所有台灣公會聯防的重要戰略據點，絕不能讓敵對公會在此建立起入侵的種子；發現敵方時，生命之樹已經升至第三級，城牆也蓋了一半，敵方人數大約十人。

KBS公會會長馬上下令集結，並在The Elite城外蓋起了五十幾座野戰棚趕製投石車準備拆城；同時，同盟公會封神、DUST、Red Devil、One也陸續趕到，第一天的戰鬥，我方集結了約60名，而敵方只有10人左右，戰鬥只持續了兩個小時，敵方於11日凌晨1點棄守，凌晨2點敵方生命之樹倒下，我方連盟大勝，但10名左右的敵人可以和60人纏鬥這麼久，The Elite靠的就是戰術及小組配合的默契，而這些……正是我們所欠缺的。



◀投石車拆城中。

反攻

13日下午6點，The Elite同盟公會RS將我方同盟3S公會滅城，KBS團員也在日前戰場發現敵方蹤影，殺了對方後通報公會會長，晚間9點會長隨即下令反攻The Elite主城。這次的戰鬥是測試階段最大型的一次國戰，我方同盟KBS、FS、DUST、RD、One集結於The Elite主城西南方開始蓋起第二座主城，而The Elite也已會同RS、TK公會出城攻擊，此時伺服器上約250人，100多人在參戰，雙方戰力平均並無優勢，在多次的會戰後屍橫遍野，雙方僵持了超過八個小時，都採取守勢進行小規模擾敵動作，派出小隊交戰，主力皆留守城內，我方戰略已從滅城改為建城包圍；這場戰鬥從13日晚上9點打到14日清晨5點，我方在摧毀The Elite城牆後，主城已經成型，在確保城市安全後於7點撤軍。



敵方第二顆生命樹倒下！▶

再次衝突



▲劇毒之環用以破壞生命之樹。

和平只維持了一天，12日晚間11點，The Elite在同一個地點試圖再蓋城，這一次敵方約20名，由於第一次的決戰搞得大伙都很疲憊，所以第二次交戰我方只有不到40人參戰，照著第一場仗的模式，野戰棚很快的就蓋好了，此時The Elite衝出城進攻野戰棚，在這一次的交戰，我方撤退，The Elite把野戰棚拆掉後反攻KBS主城，戰況一度危急，兵臨城下，城外警衛營已被摧毀困守主城。

我方兵力在主城集結後開始分工，為各職業指派最佳位置後馬上反攻，將The Elite趕回城裡再度趕製野戰棚，在有效的分工下，The Elite出不了城門，投石車順利的駛出野戰棚，凌晨2點摧毀城牆及大門後種下劇毒之環破壞生命之樹的回復能力，凌晨3點投石車駛入，凌晨3點30分生命之樹再度倒下。

圍城

▼戰死敵方陣營。



14日下午，KBS於敵方主城周圍蓋起了四座城池，方別為一大城三小城，四城聯防將The Elite包圍起來，或許是接連幾天的幾場戰爭大家都累了，又或是國本動搖，資金不足，The Elite並未嘗試突圍，而在這四座城的監控下他們也有如芒刺在背不能輕舉妄動，而在尋找最佳時機一舉攻下敵方城池時，官方放出伺服器重置的消息，才正式撤退，一切等改版後再決一死戰，和平能維持多久？



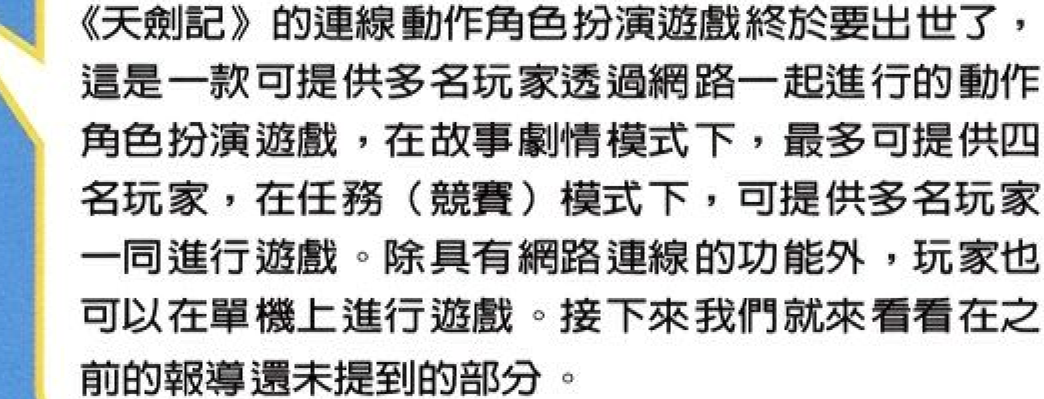
▲成排的野戰棚。

天劍記

▶ 研究製造所：昱泉國際　▶ 販賣流通所：昱泉國際
▶ 遊戲類型：連線動作角色扮演　▶ 科技需求：PII-400、64MB RAM







在本刊連續報導3次之後，由《異世記》改名為《天劍記》的連線動作角色扮演遊戲終於要出世了，這是一款可提供多名玩家透過網路一起進行的動作角色扮演遊戲，在故事劇情模式下，最多可提供四名玩家，在任務（競賽）模式下，可提供多名玩家一同進行遊戲。除具有網路連線的功能外，玩家也可以在單機上進行遊戲。接下來我們就來看看在之前的報導還未提到的部分。



遊戲分爲兩種模式

故事劇情模式

遊戲中為了讓玩者深入參與「天劍記」的精彩劇情，將故事分為多個章節，玩者不論是在單人或多人模式，都必須達成該章節劇情的任務需求，才能進行下一章節的更高挑戰。



任務（競賽）模式

而在劇情之外，玩者還可以召集幾個好友，不必依照劇情情節的發展，多位玩者彼此競技競走，勝者獨得大獎。玩家們單純的去執行在任務關卡中所需完成的項目，或是與其他的隊友們相互間的競爭，在此模式下設計有多種遊戲進行的方式，例如：在限定的時間中，殺死最多怪獸的人獲得勝利，玩家可在短時間立即獲得遊戲的樂趣。



任務團隊的組成

《天劍記》的任務安排著重於團隊行動，因此特別設計了全新而又自由的組隊規則。在遊戲中，玩者可與其他的玩者自由組成不同的團隊來進行不同的任務。隊友們可交互掩護、誘敵突破，只要有任一隊友能到達定點，或將任務道具交給特定NPC，全隊即為達成任務。不會再出現一般連線遊戲中雖然組隊，卻又要一一分別向NPC交談或遞交任務道具後，才算是完成任務的不合理及麻煩。



著重團隊合作的任務進行

遊戲的多人模式能夠支持最多四人同時連線，因此在多人合作上，除了敵人力量和數量的明顯增加、以及更多珍奇寶物裝備的出現外，在任務進行過程中，也能得到更多單機遊戲時所沒有的樂趣。例如同伴間的交談、物品資源交換，甚至除了故事劇情的遊戲模式外，玩家還可選擇遊戲額外所提供的《多人競賽模式》，享受朋友間相互競技的樂趣。

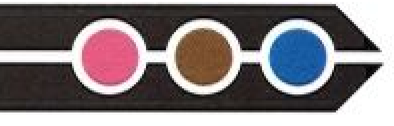
多人共享經驗值

在《天劍記》中，多位玩者合攻怪物時，所獲得的總經驗值將會提高，不過為了強化公平機制，將採用貢獻度來分享經驗值，也就是依玩者對該怪物生命值造成傷害的比例來獲得經驗值。在這種規則下，每位玩者都必須各展己能攻擊怪物，而不會發生趁怪物死前給予輕鬆一擊、奪走經驗值及獎品的投機行為。





遊戲的Lobby介面



1 《Game Server列表》此視窗顯示的資料包括每個GameServer的戰局名稱（開局者自設）、章節（可顯示此GameServer正進行中的遊戲章節或競賽模式）、目前玩者人數/最大玩者人數、PvP（是否允許玩家之間進行決鬥）、連線速度、密碼（是否需要密碼才能加入遊戲）等等。

在顯示列表時，若是玩家目前的進度僅能進入前三章節，則所有第四章節的GameServer將以另一種顏色表示，同時玩家將無法加入。

3 《Internet Game》選擇後《Game Server列表》視窗自動偵測能夠連上的位址。

4 《Lan Game》選擇後《Game Server列表》視窗自動偵測能夠連上的位址。



5 《更新列表》更新目前《Game Server列表》。

6 《戰局詳情》更新目前《Game Server詳情欄》。

7 《加入戰局》加入該GameServer。

8 《開新戰局》玩家自行開設GameServer。

2 《Game Server詳情欄》此視窗顯示所選擇GameServer的戰局名稱（顯示於標題欄）、玩者稱號（最多五個中文字）、玩者名稱（最多四個中文字）、職業、目前等級、隊伍（顯示紅／藍兩隊）

9 《官方公告》將《Game Server詳情欄》轉換為官方公告介面。

10 《中斷連線》終止與Lobby Server的連線，回到遊戲標題介面。

角色特性

自由搭配角色職業及外觀

遊戲發生在春秋時代。一開始，玩家可以選擇扮演劍俠、術士、墨者、刺客等四種職業。因各種職業可以使用的裝備不盡相同，且基本屬性也互有差異，所以玩家們必須慎重選擇。除此之外，遊戲中還提供兩種性別及衆多角色的外觀讓玩者自由搭配選擇，如服裝及面孔等等，以形成各玩家之間的獨特性，進而提高遊戲角色的成長樂趣。

角色屬性上的互補

為了突顯角色的特色與個性，特別強化屬性的結構，再針對上述職業特色來設定，因此玩者在扮演劍俠時，會較為依賴肉體與武器防具，必要時甚至能雙手各持一把武器；而在扮演刺客時，將會非常注意精力屬性，擅用弓劍等遠程武器者，則會隨時與敵人保持距離。

獨特技能屬性的調配樂趣

除了在戰鬥中累積角色的經驗值以提升等級外，在每次升級後，都會產生一些技能點數，玩者可以就自己的戰鬥方式，將技能點數投入到適合的技能之中，以培養更新更強的技能。舉例來說，劍俠可以練就更多的武器技能，以駕馭各種更新更強大的武器；術士則可習得各式術法，並自由運用之。

更加暢快淋漓的魄力絕技

當玩者等級累積較高、裝備的武器也較強之後，戰鬥時便能施展更強大的攻擊力。一旦敵人無法承受，便會向後彈開，甚至撞上後方的障礙物，再摔落地面。另外遊戲中還有連招和聚氣的設定，配合不同的武器也會有不同的效果，而術士與墨者所擅長的術法，如果能與各種不同的技能搭配，也能夠產生強大的攻擊力量。



不同職業的連擊方式



連擊，可在不間斷的攻擊中，給予敵人最大的傷害。當玩者第一次攻擊成功後（集氣攻擊亦可），在限定的時機內再度攻擊，即可接續上一次的動作作出第二次攻擊，依照武器種類的不同，最多能夠達到三次連鎖攻擊的效果。

◆針對不同職業的角色特性，所使出的連鎖攻擊也會不同

劍俠

擅長武器：刀、劍及雙手劍類，可雙手持武

▼劍俠持雙手劍三連擊



墨者

擅長武器：短刀、刀、劍、斧、棍類

▼墨者持棍三連擊



刺客

擅長武器：短刀、弓、弩及火槍

▼男刺客持短刀三連擊



▼女刺客持火槍三連發



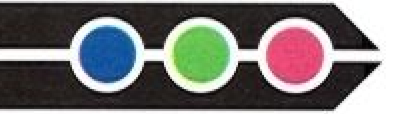
術士

擅長武器：短刀、單手法器、雙手法器類

▼術士持雙手法器三段聚氣



玩者角色的技能及法術



玩者角色依職業的不同，除了持武攻擊之外，又各自有技能和法術可以施展，比如劍俠可施展增強刀劍攻擊力的技能，墨者可施展復活玩者的法術等等。

當欲施展的法術或技能選擇完畢後，按下《動作鍵》即可施展。而目標鎖定框出現與否，則視當時玩者角色的扇形範圍內是否出現目標物。若當時有目標被鎖定，則施展法術及技能時，將會針對這些目標進行攻擊。反之則只固定向前方攻擊。

術士專屬的法術聚氣

與武器攻擊類似，也會依狀況決定是否出現目標的鎖定框。同一種法術依等級高低的不同約可分成三級，按住《動作鍵》的時間長短（聚氣）效果強度也會不同。每次聚氣跳升下一等級時，角色身上也會有相對應的特效。一旦放開《動作鍵》，所施展的法術等級會依照當時聚氣的等級為主。與武器集氣攻擊不同，未放開《動作鍵》時法術的集氣效果不會消失。而在聚氣時若被攻擊，則剛才所凝聚的氣都會消失，玩者也必須放開《動作鍵》重新再按一次。

使用職業	名稱	圖示	效果簡介
劍俠	劍意		提升劍類武器攻擊力 施展後效果將會持續到法力耗盡或更換技能後為止，只要手上裝備劍類武器（不論單雙手），其攻擊力將會增強，增強幅度未定。本技能升級時其武器攻擊力會再增加。
劍俠	刀氣		提升刀類武器攻擊力 施展後效果將會持續到法力耗盡或更換技能後為止，只要手上裝備刀類武器（不論單雙手），其攻擊力將會增強，增強幅度未定。本技能升級時其武器攻擊力會再增加。
劍俠	破陣		原地震開周身敵人 設定以玩者為中心的一個範圍。施展時該範圍內的敵人會依其與玩者的相對位置，以放射狀向外彈開，敵人就像被玩者打倒般使用倒地的動作。
術士	超渡		使用此法術後，當敵人死亡，能夠吸取敵人靈魂，以補充自己的法力值
術士	六道輪迴		使用此法術，能夠將敵人變成等級低的生物，但是經驗點與未變化前相同
術士	護身印		反彈魔法

使用職業	名稱	圖示	效果簡介
墨者	天志		提升隊伍異常屬性抗力（區域型）
墨者	非攻		提升隊伍防禦力與法術恢復率（區域型）
墨者	再臨		復活同伴（指定單一目標）
刺客	燒夷弓		增加弓弩類攻擊效果
刺客	神火		增加槍類攻擊效果
刺客	瞬歸		將自己傳送至中立區

武士傳奇

▶研究製造所：Wizgate ▶發行流通所：傳奇網路
▶遊戲類型：多人線上角色扮演 ▶科技需求：P-300 、128MB

預定推出日
2003年
1月

轉眼間，《武士傳奇》已經完成測試準備，將於12/18正式上線測試，測試到2003年1月20日為止，在遊玩之前，玩家一定對即將面對的怪物產生極大的興趣，於是這期我們就來看看《武士傳奇》中有哪些奇特的怪物存在！



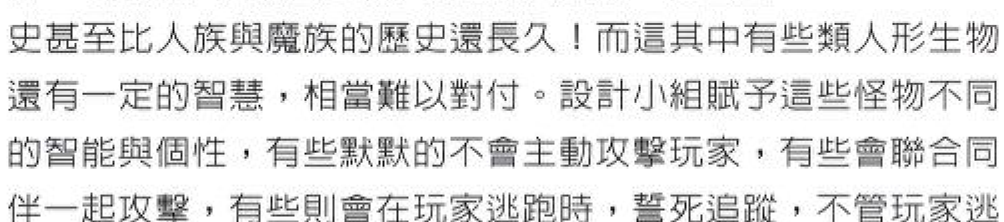
縱橫於武士傳奇大陸的怪物們





在《武士傳奇》的世界裡最主要有人族與魔族兩個種族，但是除了這兩個種族外，阿多尼斯大陸上還有很多其他的物種，在人族與魔族兩種族的眼中，這些生物就是所謂的怪物。在《武士傳奇》的國度中，大批的墾荒者（不論是人族或魔族）為了與天爭地，開始了與這些怪物戰鬥的歷程、爭取地盤。其實這些怪物除了某小部分是殺神戰役後開始肆虐於這個大陸外，其餘的可說是這塊大陸的原住民，有些歷史甚至比人族與魔族的歷史還長久！而這其中有些類人形生物還有一定的智慧，相當難以對付。設計小組賦予這些怪物不同的智能與個性，有些默默的不會主動攻擊玩家，有些會聯合同伴一起攻擊，有些則會在玩家逃跑時，誓死追蹤，不管玩家逃到天涯海角，都不會放過玩家，而《武士傳奇》的世界，也因為這些形形色色的怪物豐富了起來，要成為一個偉大的武士，與這些怪物纏鬥的經驗是無法避免的，所謂知己知彼，百戰百勝，這一回就讓我們先來瞭解武士傳奇的一部份怪物吧！

初級怪物類



食屍蟲

分佈在城鎮近郊，使用觸角攻擊，不太會主動攻擊人，加上移動力頗緩慢，是早期最適合用來練功的怪物。



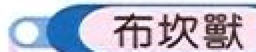
地精



分佈在全國各地，能使用魔法、弓箭、斧頭，喜歡集體攻擊，而且有等級之分，玩家如果看到牠們身上的職稱就知道，例如地精法師會用魔法，地精勇士是最厲害的戰士等等，由於牠們會主動包圍攻擊，如果陷入牠們的包圍網，即使是剛健勇猛的戰士，也要花上一段時間才能脫身。

突變巨鼠

分佈在城鎮近郊，有一幅堅硬的鋼牙，個性溫和，而且喜歡成群活動，但由於生性膽小，並不會主動圍攻玩家，在早期也是適合用來練功的怪物之一。



布坎獸

分佈在全國，傾向群體行動，強健的雙腳讓牠們移動速度加快，因此攻擊牠們若不能獲勝，就很難全身而退，布坎獸不只有單一類型，體型愈龐大的變種，攻擊力與智慧更加高強。



變種蝙蝠

分佈在森林邊緣與溪邊，喜歡群體攻擊，由於能夠飛行，因此不受地形限制，移動力也相當的快。



中級怪物類

殭屍

常在住家與墳墓附近出沒，雖然行動緩慢，但有著不死族傲人的生命力，加上手爪通常有毒，也會進行群體攻擊，看到牠們可得多小心囉！



骷髏戰士

無名的魔力操縱的戰士亡骸，牠們空洞的眼眶執著於活動的生物，而且行動力比殭屍迅速，被牠們盯上的獵物毫無喘息的機會，骷髏戰士會攻擊牠們領域內的敵人，而且是全部，因此一旦被感應到，最好馬上拔腿就跑不然被圍攻，再多血量也不夠。

毒蠍



用強而有力的尾刺及過度發達的口鉗攻擊，還會分泌蠍毒，主動攻擊力強，同時也會對玩家緊追不捨，毒蠍雖然會群體攻擊，不過牠們比較分散居住，所以比較不怕牠們圍攻。

夜襲者

腳步敏捷，傳說在黑暗中是聽不到牠們的腳步聲的，夜襲者擁有剛猛的下巴能輕易撕碎被牠們發現的獵物，加上頗高的智慧絕對是玩家的惡夢。

異種獸人

屬於素食性動物，所以比較不會主動攻擊，不過牠們力量強大，雖然行動較為緩慢，但若是攻擊牠們，牠們會一直緊追直到對方死亡為止。

高級怪物類

邪惡法師

能使用強力魔法和詛咒的幽靈，平時恍若無意識般地漂浮在空中，如果被打擾便會以極快的速度追擊對方，並且使用遠距離法術攻擊，通常在莫名其妙連人影都沒見到就被牠打掛了。

巨型毒蝎

比毒蠍更為龐大的物種，一樣用尾刺及口鉗攻擊，但牠們的攻擊力更強，分泌的毒霧造成的生命損耗也更高，加上全身覆蓋著超厚的甲冑，與牠們對戰將會是場惡夢。

狼人

能以雙腳站立，使用傲人的利爪攻擊的強大怪物，狼人也有牠們的族群，有些智慧較高的個體還能使用武器與法術。

巨魔

擁有耐人的體力，但遭受失去靈魂的詛咒，對經過牠身邊的其他生物毫不留情，巨魔的攻擊力，普通人可是擋不了的喔！兩三擊就能讓最強的戰士命喪黃泉。

山地巨人

頂著強硬的觸角，手持被詛咒的斧頭，體積為人形怪物之冠，而且還能使用火系魔法。無論是武器攻擊或魔法攻擊，都能遭成極大的損傷。

國與國之間所展開的大規模戰爭

各國之間低等級的玩家，可以在各城附近打弱小的怪物提升經驗值與等級，到了一定程度後又可以到較遠的地方尋找較強的怪物繼續升級，兩個國家在領土擴張後，在野外時將很有可能碰到敵對的勢力，所以大部分的人都會尋找隊伍的協助與合作，而這些小規模的會戰將會演變成大規模的戰爭，所以《武士傳奇》將會有一套國戰系統，《武士傳奇》將會以另闢戰場的形式來進行，玩家將要利用一個國戰戰場入口，來進入這個國戰特製的戰場，戰場將會有人數的限制，目前暫定上限為100人，而且不是所有玩家都能進入國戰戰場，是必須有等級限制的，畢竟等低的玩家在戰場上不但不能當作助力，還可能成為累贅，目前要求的等級限制為20級。



金庸群俠傳Online喬峰傳奇

研究製造所：中華網龍　販賣流通所：中華網龍
遊戲類型：線上角色扮演　科技需求：P-166 MMX、32MB RAM

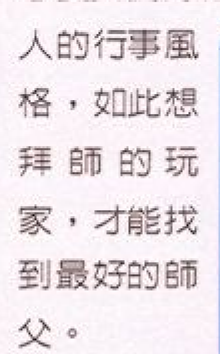
預定推出日 2003年 1月

以小說《天龍八部》為主題的「金庸群俠Online」新資料片「喬峰傳奇」，將會開放許多前有未有的新功能，而其中的【拜師收徒】與【自創門派】，可說是延續前一片資料片「葵花寶典」的功能－自創武功，並且加以發揚光大。這次將對拜師收徒與自創門派作進一步的深入報導，玩家要仔細看喔！

為了能夠加強玩家在遊戲中的互動，中華網龍特地加入拜師收徒的設計，讓具有一定程度的玩家，可以成為無門無派玩家的師父，傳授武功、教學相長，分享練功經驗、增加群體互動與遊戲的樂趣。拜師收徒是人生中十分重要的大事，拜了什麼樣的師父學藝，將會影響到未來的人格發展。而江湖中本就臥虎藏龍，許多高手都隱藏於市井之中，而玩家如果想要找到好的師父，除了要多與他人培養感情，也要留意各人的行事風格，如此想拜師的玩家，才能找到最好的師父。


▲拜師收徒的指令（此為測試中畫面）


▲新增加的指令（此為測試中畫面）




▲身為徒弟的玩家，可以選擇的武功（此為測試中畫面）

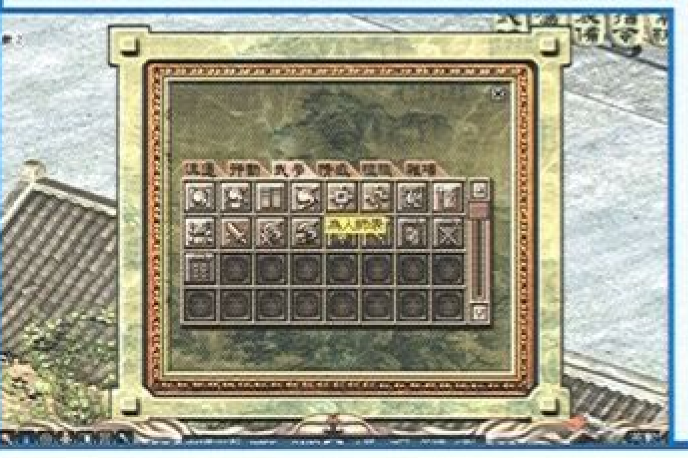


▲為人師表能做的動作(此為測試中畫面)

拜師收徒

要想收徒的玩家，可以利用許多新增加的指令，達到詳細介紹武功的目的。同時玩家也能自己調整傳授武功的等級，不論是基本武功、特殊武功或是自創武功，只要身為師父的玩家願意傳授，徒弟就有機會學到（由於身為師父的玩家所收的徒弟一定是無門無派的，因此身為徒弟的玩家可以輕易地學到門派武學，因為無門無派的玩家拜師之後，就會跟師父同一個門派）；而且如果師父願意的話，還能傳授自創的獨門武功，讓這套武功可以後繼有人，進而發揚光大！不過身為師父的人，好處還不只這些呢！如果徒弟有努力地練功、提升武功熟練，師父就能獲得一部份的熟練度，因此只要徒弟收得夠多，師父就算坐著聊天也能夠讓武功升級唷！







約束門下弟子的行為

由於身為師父的人，本身一定得具備相當的實力，不論是武功還是品德都要有過人之處，才能夠讓別的玩家心悅誠服地當您的徒弟；當然，身為師父的玩家，徒弟收得愈多，必需承擔的責任風險就愈高，因為您很難擔保徒弟不會在外面為非作歹，或是作出任何有違師門的事，然而一旦發現徒弟犯了錯，身為師父的人一定責無旁貸，這時又該如何處理呢？

師父是有權能夠開除弟子的，但是這將是一項十分重大的決定，因為開除弟子會對身為師父和徒弟的人有一定的傷害，所以師父在痛下殺手之前，可以先寄警告信給犯錯的徒弟，讓徒弟能從警告函裡清楚地知道師父的憤怒；可是假使身為徒弟的玩家依然故我，師父一而再、再而三地寄出警告信還是屢勸不聽的話，就能夠執行開除弟子的指令；但是在此之前，身為師父的玩家必須要有被扣名聲的心理準備囉！而被開除的徒弟，肯定不會比師父好過到哪裡去，因為玩家將會被扣除武功的等級，而且比例還不輕呢！因此玩家在收徒或是拜師之前，最好要考慮清楚，否則叛師或開除都會有十足的影響力喔！


▲非到必要還是不要選擇開除徒弟喔！

自創門派

相較於拜師收徒的功能，自創門派可說是它的提昇版，因為玩家必須先有拜師收徒的資格與能力，才能進一步創造全新的門派。而擁有了屬於自己的門派之後，玩家可以建立自己的門規、犯規的人該有何種處置、甚至也能清理門戶，以維護門派的聲譽。

自創門派將會為「金庸群俠傳Online」帶來何種影響，相信玩家都能想像得到，往後的武林世界，不會只有原先遊戲所設定的少林、武當、峨嵋等11個門派，而是會演變成各種稀奇古怪的大小門派林立；玩家能夠自行設定門派的名稱，可以來點古靈精怪的，也能有著名門正派般的響亮名稱，只要玩家高興，想取什麼名稱都行！


▲自創門派後，玩家可選擇師父想傳授的基本功夫（此為測試中畫面）

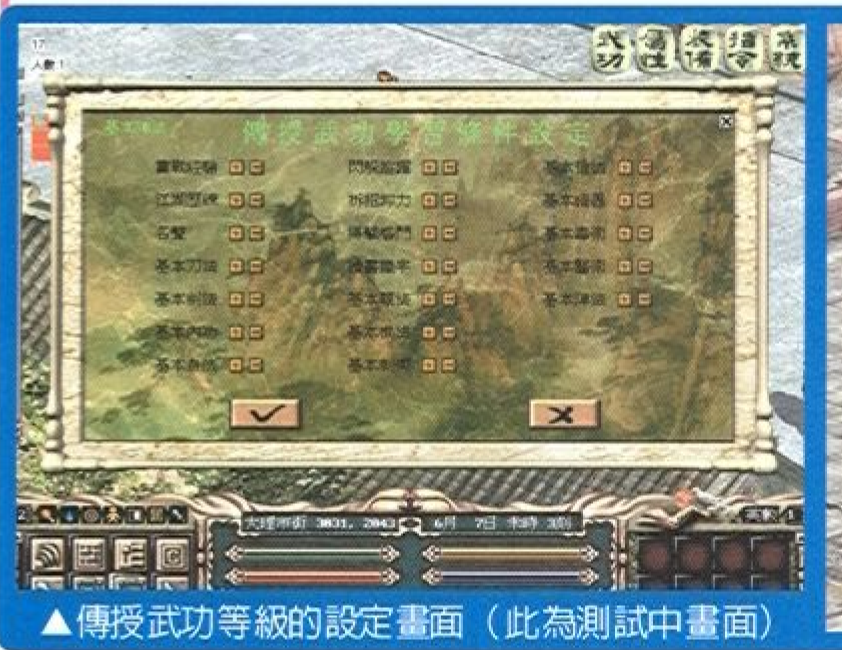

▲只要師父肯教，任何的特殊武功都能學到（此為測試中畫面）

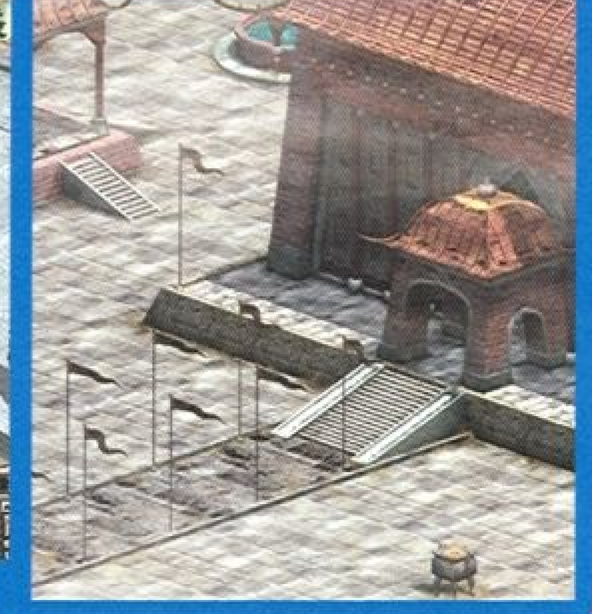

▲師父可以指定傳授武功的等級（此為測試中畫面）

自創門派的必須條件！

中華網龍的製作小組表示：「自創門派與組織最大的不同，是自創的門派以武學為最大目地的集合體，在由玩家自創的門派中，同一個門派的成員可以互相學習武功，並可依所消學點增加被學者該武功的熟練度。」因此只要對方已達師父資格，並有開放武功傳授，同門派的弟子即可消點學武；所以要想創立門派的人，最少要有一套自創的武功招式，才能開宗立派、傳授武功。不過要想自創門派，當然不可能那麼簡單就能達成，除了必需達到上述的條件之外，玩家在其它方面也得具有一定的實力才行，不然如果別的玩家率領人馬前來踢館，那可就招架不住囉！

此外，成立門派後，可不是像太上皇一樣整天閒閒沒事做，玩家一分面要找合適的人選幫忙處理幫務，也要負責外交、內政、資源管理等各方面的運作，才能把門派管理得有聲有色。創造一個全新的門派，就好像成立一個組織一樣，玩家必須花費心力去維持，以期能讓門派發揚光大。可是如果不用心經營，還是可能慘遭門派消失的命運喔！


▲傳授武功等級的設定畫面（此為測試中畫面）



三國演義Online之官渡之戰

研究製造所：中華網龍　販賣流通所：中華網龍
遊戲類型：線上角色扮演　科技需求：P-166 MMX、64MB RAM、連線裝置

預定推出日 2003年 2月

三國演義Online又要出新片了！繼轟轟烈烈的「三英戰呂布」之後，三國時代進入了一個群雄割據的混亂場面，其中又以當初傲詔征討董卓的曹操與當初反董聯盟的盟主袁紹勢力最大，三國演義Online第三片資料片「官渡之戰」正是這個時代的產物，想要感受真正攻城掠地的戰爭場面嗎？想親自體驗一國之君的滋味嗎？想一呼百諾，讓天下所有人才為你南征北討嗎？「官渡之戰」的新開放功能你一定要看看囉！

萬家矚目全新開放功能搶先報導



三國演義Online之「官渡之戰」資料片，這次的主軸擺在人才登用的功能方面，能讓玩家帶著三國武將文臣與你一同奮鬥，豐富你的練功時光；而國戰系統則全面升級，以更人性化的操作模式與全新的兵種設計，給玩家更具魄力的戰爭場面；當地經營即將進入一個全新的境界，值得玩家注意；久聞樓梯響的亂數迷宮系統也將加入戰局，打怪昇等兼探險，真是一兼二顧，摸蛤兼洗褲：想看雪嗎？來三國看，保證讓你永生難忘！當然，咱們三國的任務絕對是不可缺少的一部份，沒有任務，三國還算是三國嗎！？歷史戰役部分，玩家期待的大型歷史會戰「官渡之戰」即將全新展開，你躍躍欲試了嗎？而由於出片日期時值春節期間，為秉持中國人的優良傳統，賭場功能的開放，讓大家在三國激烈的殺伐陣仗之中，也能輕鬆一下喔！



新絕招的戰鬥光影是不是很好看呢

人才登用虎添翼

三國演義Online之「官渡之戰」首開的「人才登用」功能，即將讓三國人物和玩家進行最親密的接觸！在以往的三國遊戲中，不管是讓玩家親自扮演三國人物，上場和其他玩家較量；或是讓他們直接成為玩家麾下的一員，在戰場上衝鋒廝殺。說真的，總是有些不過癮，是哪裡不對勁呢......，大概就是互動的部分吧！三國人物們在單機版的遊戲中，只像是一個殺人的機器罷了，武力超強、智力超強，卻沒有感情，不會表達，在戰場上他們是英雄，但是事實上玩家們只能把他們當作工具來使用，十分可惜。



招募到的武將將會跟隨著你喔！

但是「人才登用」功能，完全顛覆了這種觀念。首先使用新開放的「調查」指令，玩家們能在一定的範圍之內搜尋當地人才，但是即使搜尋到了，還得看看自己實力夠不夠，有沒有能讓這些大人物心悅誠服的條件，於是必須再通過他們的考驗，所謂的「人才登用」才算成功！登用之後，這些文官武將們就會隨著玩家開始一場令其他人嫉妒又羨慕的深度冒險了，你能想像關雲長跟著你向長沙洞的武棍流氓揮下他的青龍偃月刀嗎？或是張翼德用丈八蛇矛保護你不受木乃伊的攻擊、黃忠彎弓搭箭一箭射翻洶湧而來的光頭劍客嗎？「人才登用」功能讓你夢想成真！

至於互動方面，「人才登用」揉合了屬性介面與養馬介面的整合功能，玩家一方面能讓文臣武將執行城池內的內政工作提昇該員的屬性；另一方面也能透過使用物品、贈送禮物的部分，隨時補充他們的不足之處。當然啦，人才與你共事的親密度，則是你下次能不能繼續登用他的重要關鍵喔！！想在三國中無往不利嗎，快來登用亂世人才吧！





國政指令介面



新加入的人才登用介面

群雄割據戰鼓擂

國戰系統自從推出之後，徹底顛覆了當初RPG的既定玩法，真正將即時戰略的遊戲精神落實其中，玩家不僅能在RPG的遊戲模式中培養角色成為高手，更能將這角色投身進入國戰系統，藉由義勇軍組織的集結，進攻NPC所佔據的城池，以帶兵量多寡及策略靈活運用和對手一決勝負。

三國演義Online之「官渡之戰」中，新資料片的國戰功能更形完備，首先，擁有城池的義勇軍可以向外擴展勢力範圍，即進攻其他的城池，即兩個擁有城池的義軍組織，將為了各自的生存發展奮力一搏；另外新增了五個新兵種，除了強化系的騎步弓槍兵，修築城池和營地專用的工兵也即將登場；野戰專業學校的開課更是讓組織的兵員成為以一擋百的無敵戰士！為了讓玩家享受作戰的樂趣，新增的12種兵種特技讓你的戰場瞬息萬變、刺激精采！厭倦了一成不變的國戰場景嗎？想看看如何在冰天雪地的環境中刻苦奮戰？國戰雪景即將應景推出；攻城戰時，覺得用刀槍弓箭效率太慢嗎？攻城新利器－衝車與樓車，讓百萬大軍衝破城門只在一瞬間！





壯觀的國戰畫面

對於玩家而言，新的國戰功能或許更加刺激，當然最重要的還是玩家們戰術的運用，何時該分兵、何時該合擊；何時該誘敵深入、何時該發動反擊；如何避免被截斷後路、如何能夠突破重圍。想想看，孫子兵法之博大精深，就在三國時代被落實的最為徹底，國戰的玩家們，又怎能錯過這展現智謀的大好機會呢？

據地為王任我行



攻下城池之後，玩家是否覺得營地的外觀不夠氣派、營地設施過於狹窄，容不下更多兵馬了？沒問題，在「官渡之戰」中，營地建設即將提昇至第三級，更豪華的場景、更多元的功能，讓你光是站在營地中也能是一種享受喔！

不過，更勁爆的還在後頭，當組織頭目搖身一變成為一城之主，嘿嘿，那可真是削翻了！不只讓你能自訂稅率，而且城中所有法律都由你自訂，換句話說，你就是法律，法律就是你！亂丟垃圾，罰！紅人紫人，罰！愛怎麼訂，就怎麼訂，這個城池的風格與特色，完全掌握你手中！

亂數迷宮奇幻行

回到RPG的基本－打怪模式吧！若說大地圖打怪叫做新手取向；那麼洞窟打怪顯然就是高手取向；至於解任務打怪當然叫做任務取向；那麼，迷宮打怪是怎麼一回事呢？讓我們姑且稱他為「冒險取向」吧！

所謂迷宮，伸手所及不見五指的黑暗是一定要的啦，兇猛的怪等著扁你也是不可少的，但是最大最大的特點，當然是錯綜複雜、蜿蜒曲折叫人摸不著頭緒的封閉空間啦！最好再加上不只一個的出入口，就更符合迷宮的本質了。

不過，若是再加上「亂數」二字如何？亂數迷宮者，玩家進入的當下是一種地形，出去再回來之後又變了一種地形，再出去再回來竟然還有第三種地形！永遠捉摸不定，連迷宮中的怪都是不同的類型，變化多端保證讓你驚呼連連！更重要的是，既然名為亂數迷宮，就沒有固定的路線，更不會有什麼洞窟地圖了，連一直以來提供玩家洞窟地圖不遺餘力的線上期刊室，對於這種洞窟也束手無策，只好對玩家說抱歉。如何？大家身體裡的冒險細胞開始蠢蠢欲動了嗎？三國演義Online之「官渡之戰」的亂數迷宮系統，絕對要玩家挑戰自己的極限！



亂數產生的迷宮地圖

縱橫雪國好風光


薊城雪景一角

北京雪景一角

時值歲末年終，心中第一個想到的就是那帶有皚皚白雪的意象了，但是大家通常只能窩在家中看著電視一邊觀賞雪國風光，心中一邊嚮往那美麗的場面；不要緊，三國演義Online之「官渡之戰」絕對能滿足您的渴望！全新開放的大地圖、新城池，讓下雪不再是夢想，讓你化身雪中的角色們，直接感受到那刺骨的寒風。而雪中打怪、雪中牧馬、雪中練技能，對於角色的屬性又會造成何種影響呢，來吧！不要只是看，親自做一遍不就一目了然了嗎？



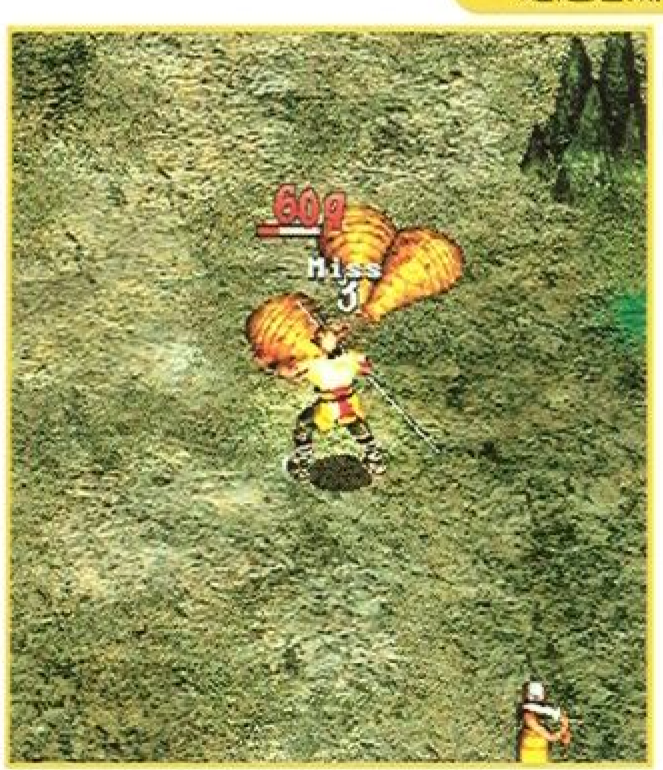



新加入的冰洞場景

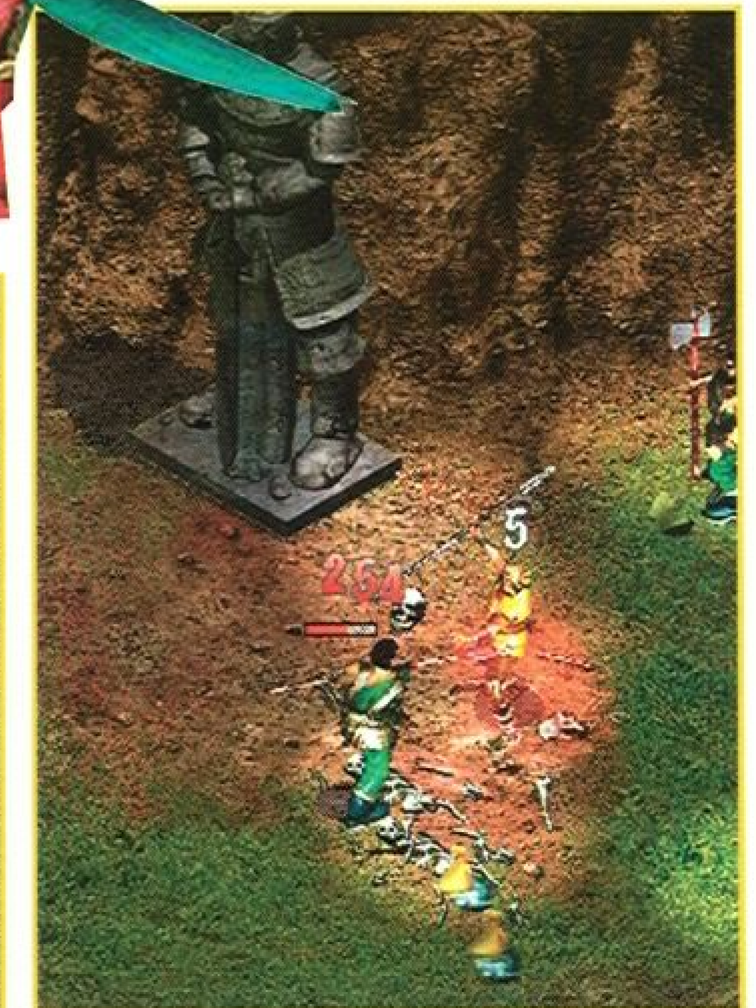
全新任務搶先報

任務部分，三國演義Online之「官渡之戰」即將開放的新任務，不僅讓玩家躍躍欲試，更能讓所有有理想抱負的青年熱血沸騰！想知道有哪些任務嗎？先賣個關子，大家只要知道關雲長就在本時期大發神威，大敗顏良文醜、過五關斬六將的從容氣魄，在在奠定了其「武聖」名號的基礎！至於其他的任務，玩家們請密切注意本誌的追蹤報導，三國玩家千萬不能錯過喔！


雄赳赳氣昂昂的關公







輝煌登場古戰役

除了以上的全新功能之外，大家更不要忘了，三國的重頭戲之一「歷史戰役」也將蓄勢待發，經歷過討伐程遠志的激烈廝殺，到三公之戰的紅藍對抗，想知道更新的歷史戰役將以何種面貌呈現給所有玩家呢？沒錯！就是官渡之戰！有別於剿滅賊寇為主的小型械鬥，官渡之戰將呈現更加恢弘的大場面，數十萬大軍對決一觸即發，玩家與玩家投身其中，更能體會到對陣的刺激！



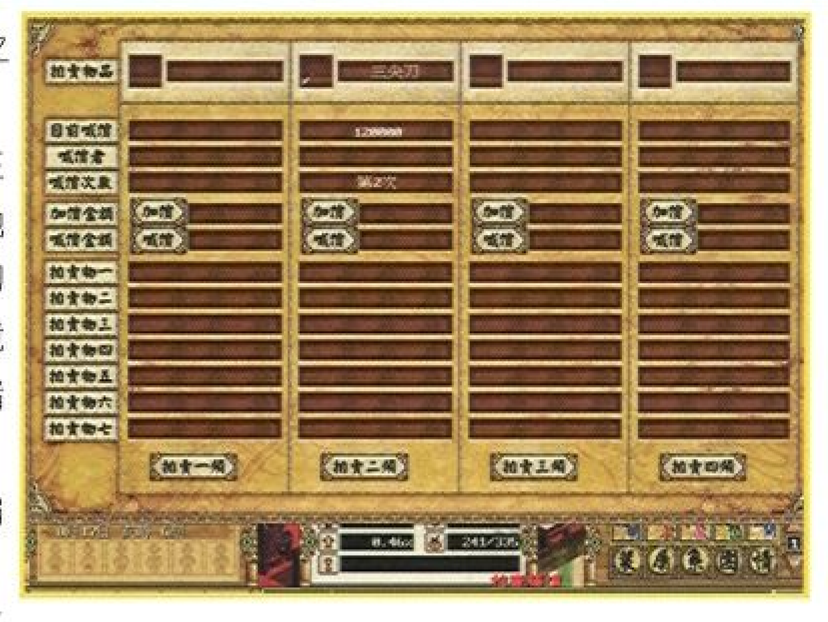






鬧熱鬥陣十八啦

中國人的優良傳統之一，小能怡情，大能致富。沒錯，答案就是賭博！從三國第一片資料片開始，城池中的賭場一直都是玩家們詢問度最高的設施之一，究竟何時開放，要開放哪些賭法，除了和NPC對賭之外，可以在玩家之間起一個賭局嗎？許許多多不同的疑問，終於要在此時正式揭曉！三國演義Online之「官渡之戰」即將把賭場功能全新開放，玩家們可以到城池中的賭場與NPC莊家對賭，同時也能自己做莊，場所不限，只要拿著一個賭盅，就能在街頭開放玩家下注，賭法方面目前先設定擲骰子比大小，莊大則莊贏，閒大則閒贏，簡單明瞭，迅速確實，對於目前講求快速的社會來說，必然會成為最受歡迎的遊戲！過年休假大家在家上線打怪之餘，別忘了順便賭一把試試手氣喔！







※線上遊戲時有更新，詳細功能請以實際遊戲內容為主。



巨　　商

研究製造所：Joyon　販賣流通所：遊戲橘子
遊戲類型：網路角色扮演　科技需求：PII-233、64MB



預定推出日 未定

要通往巨商之道，一定要了解市場上的交易原則，用最少的錢來換取最大的利潤是致富的不二法則。所以這次就來說明如何在遊戲裡頭往來各城鎮間做生意，還有就是介紹有哪些在旅行時可以保護你不受到山賊欺凌的傭兵們。

傭兵篇

在村莊的訓練所裡可以購買到各國的傭兵，傭兵是利於交易的挑夫以及保護玩家的戰鬥傭兵。但是，必須要超過每個傭兵已定的等級和信用度限制才能雇用傭兵，最多能雇到9個傭兵和你一起打怪。還有，若是你以為只要帶滿9個傭兵一同陪你打怪、賺錢就能夠滿足你無窮慾望的話，那可就大錯特錯了！因為，在《巨商》這款遊戲裡，你的傭兵還會跟著你一起升等級，也就是傭兵有轉職成為將帥的養成功能。在這裡，先為你介紹各國的一般傭兵吧！



日本

傭兵名稱	使用武器	傭兵介紹	可轉職的職業
日本車夫	無	商業往來時幫忙提行李的傭兵，可以提很重的行李	無
劍術浪人	劍	攻擊力強的最前線傭兵	加藤清正
鐵砲浪人	鐵砲	可使用射程距離長的鐵砲	協阪安治
騎狼浪人	槍	移動速度很快，拿槍戰鬥的傭兵	德川家康
退魔師	佛珠	可以使用恢復魔法的傭兵	清祥
忍者	爪子	敏捷度高的傭兵	朝子

朝鮮

傭兵名稱	使用武器	傭兵介紹	可轉職的職業
朝鮮挑夫	無	穿著商人的衣服，戴著帽子揹著很重的行李	無
槍兵	槍	防禦力很強，且可在最前線戰鬥的傭兵	金時敏
弓兵	弓	能力很平均，是遠距離攻擊的傭兵	李順信
騎馬弓手	弓	騎馬的弓手，移動速度很快	申砬
破戒僧	木魚	雖然隨時隨地都在喝酒，但卻是個可以使用恢復魔法的僧兵	四溟大師
儒生	扇子	對敵人施魔法攻擊	柳城龍

台灣

傭兵名稱	使用武器	傭兵介紹	可轉職的將領
台灣挑夫	無	商業往來時可幫忙提行李的傭兵	無
西洋槍手	槍	西方的傭兵，使用大的長槍，可遠距離攻擊	未定
斧頭巨漢	斧頭	力量強、體力高，使用斧頭來攻擊敵人	未定
原住民女戰士	投石索	擲投石索來攻擊敵人	未定
道士	佛珠	用法力攻擊敵人，可使用恢復魔法	未定
槍術師	槍	用矛攻擊他人	未定

將領篇

將領是種特殊的傭兵，一名玩家無法雇用相同的將帥，也無法雇用4名以上的將帥，在這兒提供二種雇用將領的方法。第一種方法是增加自己的信用等級，超過一定信用等級的話，就可以在將領養成所內以雇用傭兵的方式一樣來雇用將領。第二種方法是信用等級低的玩家可以直接養傭兵後再轉職為將領。但是，傭兵轉職的限制算是非常高的，例如弓兵必須要等級55才可以轉職呢。





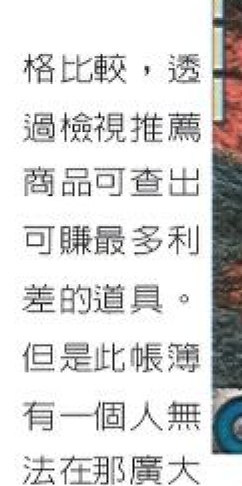
名稱	武器	介紹	轉職&雇用
加藤清正	劍	防禦力很強，有很強的指揮能力，可讓攻、防+20%的激勵效果	雇用的信用等級60
協阪安治	鐵砲	遠距離攻擊，攻擊速度非常快，會使用冷凍彈	雇用的信用等級50
德川家康	槍	有很強的攻擊力，體力很高	雇用的信用等級70
清祥	佛珠	使用魔法攻擊，可使用地動術	雇用的信用等級55
朝子	爪子	使用忍術攻擊，可攪亂敵人，還有分身術的技能	雇用的信用等級55

日本

名稱	武器	介紹	轉職&雇用
金時敏	槍	有很高的防禦力和體力，使用鐵矛	雇用的信用等級55
李順信	弓	攻擊力非常強，可使用氣功砲	雇用的信用等級50
申砬	弓	騎馬，有很高的機動性，使用弓來做遠距離攻擊，可使用起火的箭來射擊	雇用的信用等級65
四溟大師	木魚	在遠距離用魔法攻擊，使用雷電術	雇用的信用等級60
柳城龍	扇子	使用可讓敵人無法移動的擒拿術	雇用的信用等級60

朝鮮

村莊的建築物



在各個村莊內一定要有穀物店、市場、武器店及藥材舖等四種中的任一種，這些商店內會賣許多道具，玩家可自由買賣。相同種類的道具價格在每個村莊都不一樣，這就是巨商最大的特徵。例如天安的玉米有10000個，烏山有5000個玉蜀黍的話，因為物以稀為貴原則，所以天安的玉米就比烏山便宜，因此在天安買玉米拿烏山賣的話就可得利。所以要在全國做買賣的話，就要把握住各地物件的行情，然後選定一個有很大賺頭的物件後交換，這才是賺錢最快的方法。　為了要幫助交易，所以在巨商內才有所謂的「帳簿」存在，帳簿是每當進入各個村莊的商店時，有即時更新的話，無論何時都可確認各村莊內販賣的物品價格和數量。當然為了要得到最新資料，必須要繼續逛每個村莊來更新帳簿內容。在帳簿內標示有販賣物件的村莊目錄以及各個村莊內的價格標示，所以可以簡單的做價格比較，透過檢視推薦商品可查出可賺最多利差的道具。但是此帳簿有一個人無法在那廣大土地上的衆多村莊內同時獲得資訊的缺點，所以也需要交換帳簿，因為可透過玩家間交換帳簿而互相更新，交換彼此不知道的最新資訊。還有巨商內即時傳達在各個村莊內販賣物件的價格，雖然好好利用這個來交易很輕而易舉，但是各個物件的重量皆不同，所以也不是無條件價差大的物件就是好的。



官廳



負責商團的相關業務，另外還負責村莊的投資事項，要成立或申請加入商團的話，也要經過這裡才可以喔！

回春堂(醫院)



治療受傷、死亡的角色或傭兵的地方，不只是玩家本人受了傷，就連傭兵們受傷了或是法力盡失，都可以找大夫療傷。



碼頭



碼頭為連接國家與國家之間的重要交通工具，也就是搭船或下船的地方。但是，要搭船之前可必須先買船票，然後到等候室等待船的啓航才行。

訓練所

僱用僕人或傭兵的地方。

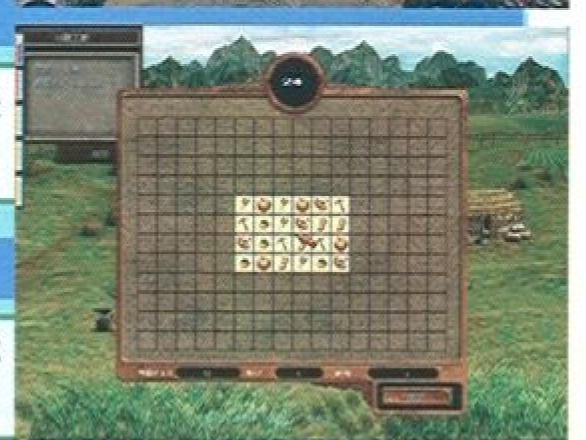
將領訓練所

可以僱佣將領，或是將傭兵轉職為將領的地方

市集、穀物店及藥材舖

提供各種交易用物品、服裝類(市集)、增加飽度的各種食物(穀物店)、販賣可恢復體力或魔法的各種種類的藥品(藥材舖)。

武器防具店



提供角色所裝備的武器和防具。

封神ONLINE(FONG SHEN)

- 研究製造所：IGS
- 發行流通所：鈊象電子
- 遊戲類型：3D 線上角色扮演
- 科技需求：C-300 、64MB

預定推出日 2003年3月

小尼：在《封神Onlien》有令人嘆為觀止的武器防具，其中武器系列就包含了刀、劍、斧、杖、槍、鞭、弓及鏢等，都是闖蕩這個神界的必備的裝備哦！你所能想象的到的幾乎都有。而這期就讓你一窺《封神online》當中所有物品防具的奧秘哦！^^
小藍：騙人！像我們愛德琳女神專用的皮鞭、蠟燭、女王面具、SM道具都沒有出現，還說什麼幾乎應有盡有～
小尼：這要我怎麼說呢？^^!!



●哇！先呼叫神仙再使用自動攻擊。







封神世界中豐富的道具

武器、防具及丹藥是身為冒險者所必須具備的，雖然戰勝妖魔的因素不能單純化到靠著道具就行了。個人在面對不可預料的危險旅途中更需積極的訓練自己，不過在戰鬥時身上空無一物的冒險者能佔到什麼便宜？一件武器一件防具足以化險為夷，所以每位冒險者最好依職業類別而準備好適合自己的武器與防具。至於法寶則是非常稀有，它不會無緣無故的出現在你的背包裡，商店也看不到它的蹤影，但可以憑著技能、金錢、運氣去獲得它。我們知道法寶賦有奇異的能力，但是相同的法寶在能力上有著強弱不一的特性，今天我們先就武器和防具兩大部分的基本裝備，為玩家們一一解說。



●看我的集體攻擊咒語

一、武器介紹

當紂王擊碎懲妖鏡解除遠古妖魔的禁錮後，那些數量衆多且無性生殖的遠古妖魔無疑成為紂王蹂躪世界的急先鋒，妖魔們張開血盆大口露出鋒利的牙齒，舞動尖硬的雙爪就是牠們的武器。



●大型電擊系魔法



雖然人類沒有銳利的爪子和牙齒，但憑著一雙巧手打造出各類適合自身能力的武器，種類區分為刀、劍、斧、杖、槍、鞭、弓及鏢等。

1. 刀

刀面一般是以重鋼打造，使用時需要耗費較大的力氣，刀刃鋒利適合砍劈，刀背平整適合劈擊。

名稱	攻擊力	類型	說明
短刀	攻擊力 6	正常	刀身短小，在攻擊上的壓迫性不夠。
長刀	攻擊力 15	正常	刀長五尺左右，有著鋒利的刀鋒。
大刀	攻擊力 26	正常	厚大的刀身，猛力砍劈足以將對手一刀兩段。
鋼刀	攻擊力 45	正常	整體以純鋼鑄造，有著不錯的殺傷力，屬於重量級武器。
破甲刀	攻擊力 90	合成	為合成型態武器，商店並不販賣，這類武器的威力大幅超越正常型態武器。

2. 劍

是極為常見的武器，採用白鐵鍛造使得它重量輕易於使用，所以受到很多習武者的青睞，無論揮砍或刺擊皆能造成一定程度的傷害，不過，殺傷力低於刀類武器。

	名稱	攻擊力	類型	說明
	短劍	攻擊力 5	正常	一尺的短劍，劍的兩側有著輕薄的刃面，僅能提供基本的防身用途。
	長劍	攻擊力 13	正常	鐵打的長劍，劍的兩側有著輕薄的刃面，很普遍的武器。
	雌雄劍	攻擊力 28	正常	由陰陽鐵鍛造而成，劍的兩側有著鋒利的刃面。
	龍鳳劍	攻擊力 42	正常	刀柄刻著細緻的龍鳳雕飾，劍身佈滿細小的尖刺，適合刺擊敵人。
	鸞飛劍	攻擊力 80	合成	為合成型態武器，商店並不販賣，這類武器的威力大幅超越正常型態武器。



3. 斧

力量型武器的代表，純粹以猛力的砍擊重創敵人，斧類武器會大幅降低使用者的速度，並且耗費極大的體力。

	名稱	攻擊力	類型	說明
	短斧	攻擊力 10	正常	單刃斧，斧柄長約半尺，適用於近身攻擊。
	手斧	攻擊力 45	正常	單刃斧。斧柄長約二尺，使用者需有足夠的力氣。
	板斧	攻擊力 68	正常	雙刃斧，揮砍最能重創敵人。
	巨斧	攻擊力 85	正常	大型雙刃斧，以鎢鋼鍛造，超重量級武器，如配合上蠻力即使是強壯的野牛也能一斧劈死。
	宣花斧	攻擊力 155	合成	為合成型態武器，商店並不販賣，這類武器的威力大幅超越正常型態武器。

4. 杖

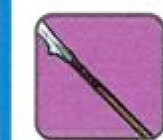
大部分是由木頭所製造的敲擊武器，它的重量較輕，常被力量平平的習武者或是仙道所採用。杖類武器受限於質料的關係，不能造成敵人很大的傷害，但在熟練的技巧下，依然能將敵人打的眼冒金星。

	名稱	攻擊力	類型	說明
	木杖	攻擊力 5	正常	白楊木製成，攻擊力微弱。
	桃木杖	攻擊力 11	正常	桃木製成，長度約五尺，常用於防身。
	檜木杖	攻擊力 22	正常	用堅固的檜木製成，杖身自然浮現如水波般的紋路。
	鑌鐵杖	攻擊力 38	正常	在高溫溶鐵中加入炭屑所打造的長杖，威力比木頭杖類好上許多。
	白玉杖	攻擊力 85	合成	為合成型態武器，商店並不販賣，這類武器的威力大幅超越正常型態武器。



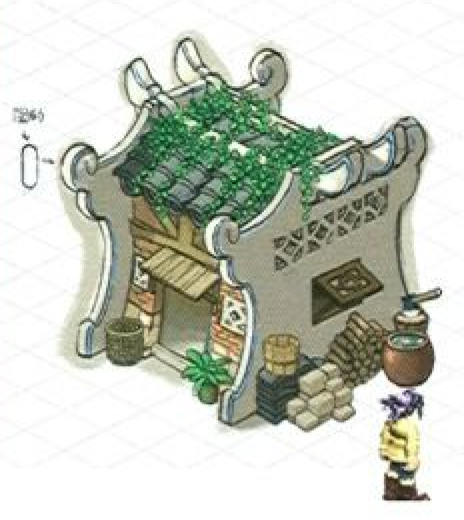
5. 槍

這是一種以推刺做為攻擊的中距離武器，使用者的爆發力加上長槍的穿透性，能帶給敵人顯著的傷害。因為推刺是一種講求快準狠的攻擊方式，若使用者的速度不夠是無法駕馭槍類武器。

	名稱	攻擊力	類型	說明
	短槍	攻擊力 9	正常	握柄為白楊木長棍，長約三尺半，前端接上菱形狀的鐵鑄尖刃。
	長槍	攻擊力 21	正常	握柄為白楊木長棍，長約七尺，前端接上菱形狀的鐵鑄尖刃。
	鋼槍	攻擊力 37	正常	握柄為白楊木長棍，長約七尺，前端接上菱形狀的鍛鋼尖刃。
	點鋼槍	攻擊力 60	正常	握柄為紅檜木長棍，長約七尺，前端接上菱形狀的多重鑄鋼尖刃。
	馬搖槍	攻擊力 92	合成	為合成型態武器，商店並不販賣，這類武器的威力大幅超越正常型態武器。







6. 鞭

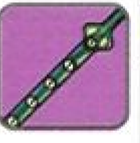
外型類似繩索的武器，製作鞭子的材料從鉛到上等的動物皮革都有，它有著柔軟的特性，所以若要運用自如，是需要高度的技巧以及配合手腕的協調性。



鐵鞭	攻擊力6	正常
雖然名為鐵鞭，但實際是以鉛塊打造成形，再一段段組合而成，長約六尺。		



鋼鞭	攻擊力16	正常
以鋼鑄造成形，在一段段組合而成，長約六尺五吋。		



蛇尾鞭	攻擊力30	正常
取多條大蟒蛇尾部的蛻皮浸泡在特製的藥水中，以強化蛇皮的韌性與柔軟度，鞭長約八尺。		



九節鞭	攻擊力53	正常
用九條一尺長的荊棘藤連結而成的鞭子。		



竹節鞭	攻擊力80	合成
為合成型態武器，商店並不販賣，這類武器的威力大幅超越正常型態武器。		

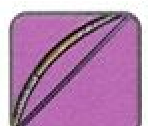


7. 弓

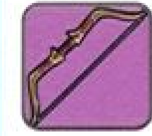
弓在肉搏戰中毫無用武之地，但它卻能從遠距離發出致命的一擊，不過要百發百中可是得需要鍛鍊良好的靈敏度和強健的腕力才有機會達到這種境界。



短弓	攻擊力7	正常
高約四尺左右，弓弦較短因此射程及威力並不令人滿意。		



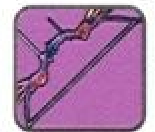
長弓	攻擊力14	正常
高約五尺左右，稍微改進了短弓射程及威力不足的缺點。		



檜木弓	攻擊力28	正常
弓體以檜木材製作，彈性優於長弓。		



鐵弓	攻擊力51	正常
弓體以精鐵鑄造，能承受更大的拉力。		



花蝶弓	攻擊力77	合成
為合成型態武器，商店並不販賣，這類武器的威力大幅超越正常型態武器。		





8. 鏢

鏢是種用手投擲的小型武器。



飛鏢	攻擊力3	正常
銅製，圓形呈光芒狀的利刃，因體積小殺傷力輕微。		



鐵丸	攻擊力7	正常
將白鐵高溫融化灌模而成，投擲效果不錯。		



十字鏢	攻擊力15	正常
十字鏢攻擊力15　銀製，上下左右各有一把尖刀，看起來像十字。		

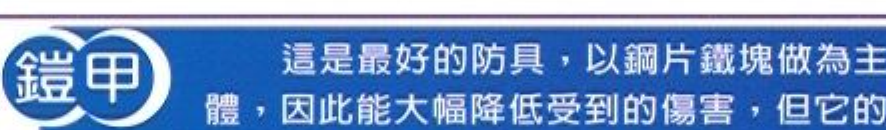


流星鏢	攻擊力23	正常
鎢鋼打造，以三個鋒利的錐形物所構成。		



鐵疾藜	攻擊力34	合成
為合成型態武器，商店並不販賣，這類武器的威力大幅超越正常型態武器。		





二、防具介紹

1. 鎧甲

這是最好的防具，以鋼片鐵塊做為主體，因此能大幅降低受到的傷害，但它的重量令不夠強壯的人只能望之興嘆。



柳葉甲	防禦力30	正常
材料主要是白鐵混合著少量的鉛，外形酷似柳葉。		



鎖子甲	防禦力55	正常
以很多的小鐵環緊密相扣而成。		



鏈條甲	防禦力90	正常
將白鐵鍛打造成長條形，再層層環繞而成。		

護心甲	防禦力120	正常
整體以白鐵打造，胸口部位鑲上厚鋼片。		



鎖子連環甲	防禦力155	合成
合成型態防具，商店並不販賣，這類防具的防禦能力大幅超越正常型態防具。		

2. 布袍

知識就是力量，布袍的防護力量正是來自於穿戴者的智力表現。有些天然植物蘊含著不可思議的力量，它們所產生出的物質能製造出像布袍這種神奇的防具。



山水袍	防禦力 10	正常
布織的輕便長袍，幾乎每個智力正常的人都能穿。		



清心袍	防禦力 30	正常
料子是用特殊的嫘祖棉縫製而成。		



掃霞衣	防禦力 60	正常
料子是用特殊的崑崙錦縫製而成。		



翡翠袍	防禦力 90	正常
料子是用特殊的聖樵蠶絲製作而成。		



淡黃袍	防禦力 115	合成
為合成型態防具，商店並不販賣，這類防具的防禦能力大幅超越正常型態防具。		



3. 頭巾

頭巾的防護力量是來自於穿戴者的智力表現。



鐵箍	防禦力 4	正常
鐵製的頭環。		

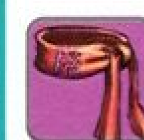
金箍	防禦力 6	正常
鐵混合少量的金子打造而成的頭環。		



一字巾	防禦力 10	正常
用特殊的崑崙錦縫製而成的頭巾。		



九華巾	防禦力 16	正常
用特殊的聖樵蠶絲製作而成的頭巾。		



九揚巾	防禦力 25	合成
為合成型態防具，商店並不販賣，這類防具的防禦能力大幅超越正常型態防具。		

4. 頭冠

打造這類頭部防具所用的材質大都是以混合金屬為主，造型美觀也能提供一定的防禦力。



三叉冠	防禦力 9	正常
鉛混合白鐵打造而成。		



九雲冠	防禦力 20	正常
白鐵混合白銀打造而成。		



九霄冠	防禦力 29	正常
白鐵混合金子打造而成。		



虎頭冠	防禦力 40	正常
精鋼混合金子打造而成。		



金霞冠	防禦力 54	合成
為合成型態防具，商店並不販賣，這類防具的防禦能力大幅超越正常型態防具。		

5. 頭盔

這類型的頭部防具是冒險者最佳的選擇，它的製造材料實在且做工繁複，最明顯的證明就是它那不輕的重量。



木盔	防禦力 14	正常
以質地堅硬的紅檜木刻成，即使是遭到斧頭攻擊也能承受多次砍劈。		



皮盔	防禦力 25	正常
以多層牛皮縫製，對刺擊有著不錯的防禦表現。		



鐵盔	防禦力 36	正常
將生鐵置於熔爐鍛造，從製造到完成需花上一段時間。		

鋼盔	防禦力 53	正常
以鎢鋼鍊造，只有手藝精湛的鐵匠才能製作。		



飛鳳盔	防禦力 68	合成
為合成型態防具，商店並不販賣，這類防具的防禦能力大幅超越正常型態防具。		



6. 手套

對冒險者來說手部是發動攻擊的執行者，買一副手套絕對是必要的花費。



皮手套	防禦力 4	正常
以羊皮縫製的手套，兼具保暖與防護。		



手甲	防禦力 7	正常
以小牛皮縫製，手被部位有鐵片防護。		



硬皮手甲	防禦力 15	正常
經過多道特殊處理質地結實的鹿皮縫製，手被部位有鐵片防護。		



鐵手套	防禦力 22	正常
以生鐵鍛造，防禦力不錯但對手部運動有些影響。		

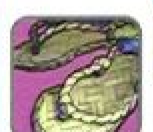


虎紋手套	防禦力 31	合成
為合成型態防具，商店並不販賣，這類防具的防禦能力大幅超越正常型態防具。		



7. 鞋子

路是人走出來的。如果有雙好鞋子，你能走的更遠，活得更長。



草鞋	防禦力 1	正常
簡易的鞋子，有錢最好趕快換掉。		



短靴	防禦力 5	正常
材料為羊皮，比草鞋舒服。		



皮靴	防禦力 10	正常
皮面為小牛皮，鞋底用軟膠構成。		

長靴	防禦力 16	正常
皮面為牛皮，長度約到膝蓋，鞋底用軟膠構成。		



珠玉鞋	防禦力 24	合成
為合成型態防具，商店並不販賣，這類防具的防禦能力大幅超越正常型態防具。		

PT 精靈 魔法新大陸

研究製造所：Triglow　發行流通所：華聯國際科技
遊戲類型：多人線上角色扮演　科技需求：Celeron 300、64MB

預定推出日 2003年 1月

《PT精靈》在加上了新的魔力恩族之後，讓遊戲變得更加熱鬧、多變化了。坦普斯族以及魔力恩族，這兩個種族的合作會為精靈世界帶來什麼樣的變化呢？為了讓玩家們更容易選擇出屬於自己特色的角色，小尼我特地整理出這兩個種族、八位角色的分析，讓我們來看看吧：

以技術爲前導的坦普斯族

武器專家

是 Priston 大陸唯一能熟練操作攻擊機械的能手，雖然懂得操作威力強大的武器，可是他們愛好和平，不喜歡流血的戰爭。這種職業在整個 Priston 大陸，是相當獨特的。他們雖不能製做新的機器，但他們本身就非常擅長操作古代祖先所傳承下來的機器或任何最新裝備。再加上他們獨特的技能，使他們在戰場上的表現總是獨一無二。

轉職表：武器專家 ➔ 武械兵

鬥士

接受嚴格戰鬥訓練的他們，在近身戰鬥時擁有最可怕的殺傷力。他們有超強的體力，而且生存適應能力也很好，因此遇到危險時，總是能很快地擺脫困境。他們身懷攻擊力超強的戰鬥技能，在近距離搏鬥時，總是令對手感到無比恐懼。他們能使用多種近戰武器，其中以「斧」類最擅長。身為Priston 大陸上最典型的戰士，有著全身肌肉的好身材，能征善戰，是戰場上最可靠的隊友。

轉職表：鬥士 ➔ 勇士

長槍兵

使用長槍對他們來說，簡直是輕而易舉，運用特殊技能重傷敵人，也是他們的專長。由於使用槍類武器，所以長槍兵的動作總是十分華麗，技能的效果也非常驚人。雖然又大又華麗的動作，偶爾會造成近身戰鬥上的危險，但只要命中一擊就得以造成敵人嚴重的傷害。長槍兵基本上不常用盾牌，因為他們使用長槍能守能攻。所以他們經常為了加快攻擊速度，與減少受攻擊面積，而把自己的身體弓曲起來準備對付敵人。

轉職表：長槍兵 ➔ 禁衛軍

弓箭手

擁有良好視力的他們，視野範圍非常廣大，具備很強的遠距離攻擊能力，因此非常適合在防禦城堡及公會、隊伍的時機登場。在傳說裡面，遠古的戰役中〈greedy war〉，他們展現了相當強大的實力。他們喜歡穿著貼身且舒適的服裝，喜愛自然的他們，能夠召喚獵鷹來幫忙。他們擅長的武器是「弓箭」。他們個子不高、身材健美，由於靈巧的身手，使他們能維持苗條的體型。



轉職表：弓箭手 ➔ 賞金獵人



韓國RANKEY. COM人氣指數第2名

當紅線上遊戲！

魔法新大陸

不死怪物的神聖衝擊！

嘴裡喃喃唸著神秘的咒語，手中的法杖隨即閃耀著讓人畏懼的光芒，在魔法師眼前的一切事物就會被全部灰飛湮滅！

4大職業

● 魔劍士



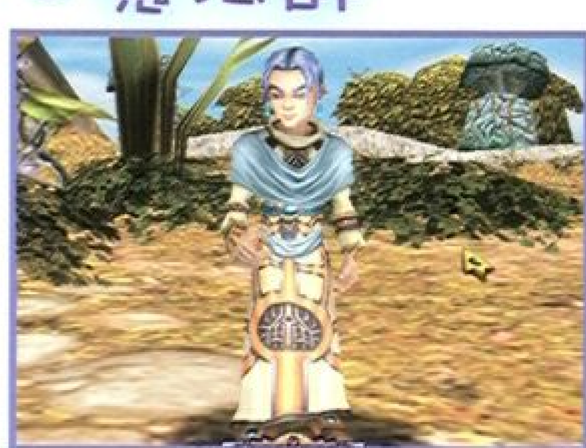
● 魔槍手



● 祭司



● 魔法師



多樣技能更驚人的魔法效果，新魔法種族魔力恩現身，更多樣的玩法、更豐富的內容、更華麗的動作!

超浪漫真驚人的場景

延續3D技術表現絕佳的場景以及美術，不同於坦普斯大陸的原野色彩，菲樂伊城洋溢著鮮明、快樂的色彩因子，讓你感覺在色彩繽紛的奇幻大陸遨遊！





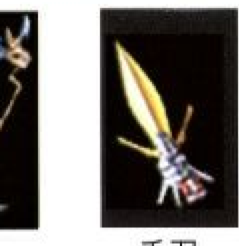
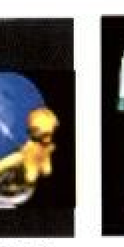




精靈之魔法新大陸特別企劃

更多更強的夢幻裝備


魔法杖


鐮

手刃


魔晶球

法師袍

鎧

劍

弓

斧

盾

因為魔法種族的誕生，更多不同的物品道具也跟著出現囉！魔杖、魔晶球、法師袍……，絕對是超炫又閃亮亮的讓你目不暇給哦！

新的道具，除了隨著新大陸新角色的誕生而新增外，在坦普斯的大陸上將出現更多高等級的武器防具，讓許多已經完到高等級的玩家將有更憧憬的物品等待被挖掘！如此將為玩家們的冒險增添更多傳奇和神秘色彩！

新大陸 新地圖 新怪物






更多怪物及地圖的部分會加連接魔力恩族與荒地的幾個樹林，它的難易程度與坦普斯的差不多，就是適合初中級玩家玩的地圖。但跟坦普斯的地圖比起來更亮及奢華，還有到處都有賞玩的東西。

因為是新的大陸，因此新種類的怪物也相應出現，並且表現得非常強大。一般的低級怪物將會是出現在魔力恩大陸的樹林中，而中級怪物就會在地穴的上面幾層，地穴是聯繫新舊兩塊大陸的通道，而最高級的怪物將在地穴的第四五層中出現，可能在短期內魔力恩族的居民將難以面對這些強大的怪物們。



也因此，當玩家在面對新大陸的怪物時，就要需要多更多的勇氣和智慧囉！

從坦普斯大陸北方連結的新道路，將帶領你穿越森林，往魔法新大陸的秘密境地前進！你也將發現魔族的敵人將以嶄新的面貌向你展現牠們的實力！大伙們！帶著你的魔法裝備勇敢上吧！

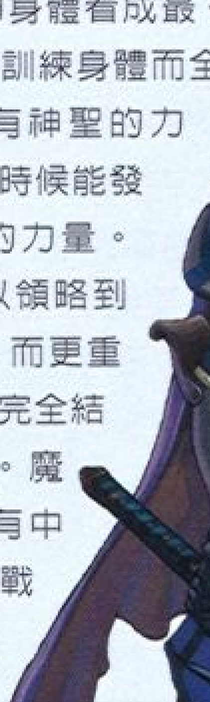
精靈魔法新大陸將陸續作更詳盡的報導

請玩家拭目以待!還有其他好康都將在1月下旬出場哦!

視精神為力量的魔力恩族

魔劍士

他們把自己的身體看成最純粹之東西，為了訓練身體而全力以赴。他們擁有神聖的力量，而在使用劍的時候能發揮出他們最強大的力量。從他的身上既可以領略到威猛戰士的威嚴，而更重要的是他的魔力將完全結合在其戰鬥力中。魔劍士可以裝備所有中形盔甲，讓人感覺戰士的威容。



轉職表

魔劍士	遊俠	聖騎士	神聖騎士

魔槍手

這是一個以敏捷擅長的職業，她們的名字正是希臘神話中著名的女神愛特蘭塔的名字，但是同樣她們具有強大的魔法。也許她們的嚴肅表情與魔力恩族溫順的性格不太符合。她們最擅長的武器是標槍，傳說中她們是坦普斯族長槍兵職業的後代，但確切的起源誰也不知道。雖然從造型上感覺她們與魔力恩族有所區別，但是從她們華麗的服裝以及敏捷的身法上，還是能體現魔力恩族的特色。其實這個人物將很類似《暗黑破壞神２》中的亞馬遜女戰士，同時具有遠端攻擊能力以及魔法能力。

轉職表

魔槍手	Valkily	Broon Hilt	Valhalla

祭司

她們追求純粹的神聖之力量，對於神聖的信仰她們將用自己的生命去維護。助人為樂是她們的性格，修長的身材展現出魔力恩族女人的特色，她們的擅長武器是具有魔法的杖。這是一個非常美麗的女性角色，她和魔槍手組成了魔力恩族的兩大女性角色，而不像坦普族只有一個女性角色。這個人物和其他暗黑類遊戲中的祭司，守護女神等等一樣，都是具有強大的補血能力，以及守護魔法，因此她比起魔法師來說更為脆弱，更需要隊友的保護



轉職表

祭司	聖徒	教士	主教

魔法師

他們具有強大的精神力，並且可以發揮大陸上最巨大的魔法。比起祭司來，他們手中的魔杖更為可怕，而且比起祭司來他們給人的印象也是更強烈。他很會使用攻擊敵人的魔法，而在他們的手上，魔杖將發揮出更大的威力，可以說這正是典型的魔法師。他也喜歡穿長袍之類的衣服。



轉職表

魔法師	巫師	宮廷巫師	大法師

星海爭霸之幽冥奇兵 StarCraft：Ghost



研究製造所：Nihilistic　販賣流通所：Blizzard Entertainment
遊戲類型：動作　發行平台：PS2、Xbox、GameCube

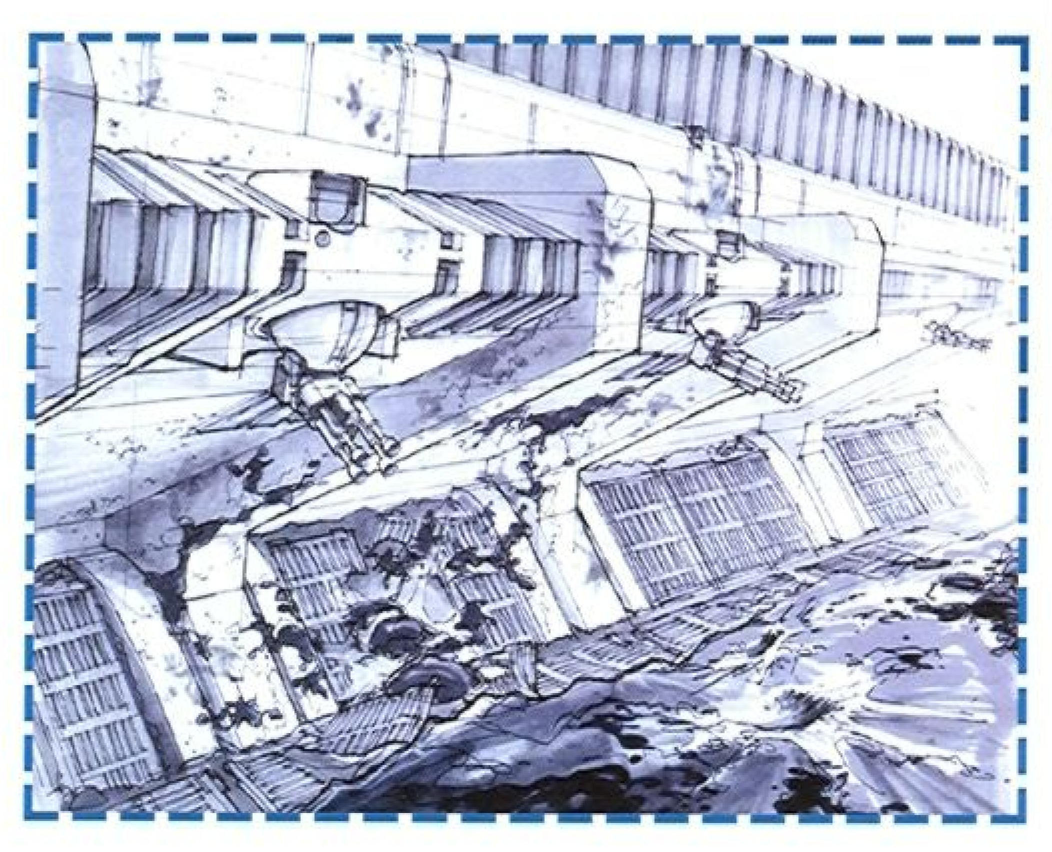
預定推出日
2003年
第4季

自從1998年的《怒火燎原》之後，就有很多的星海玩家就在期待著《星海爭霸2》的問世，等到了最近《魔獸爭霸3》的破關動畫時候，出現了3D化的機槍兵與刺蛇火拼，讓人聯想是否Blizzard即將要推出《星海爭霸2》呢？不過我想玩家要失望了，短時間內是不會有《星海爭霸2》的問世，但是《星海爭霸》還是有款新作品即將推出，令人驚訝的是這款新作品並非RTS，而是款3D動作遊戲，到底Blizzard在賣什麼膏藥？請大家往底下看吧

備註：這是款橫跨3個次世代家用遊樂器主機的遊戲，目前暫定沒有PC版發行的打算，不過基於《星海爭霸》目前唯一的續作，還是介紹給大家知道^^

StarCraft 向電視遊戲進攻

雖然被視為電腦遊戲開發商，但若你是電視遊樂器遊戲的玩家，肯定對Blizzard不陌生，從知名的遊戲如《暗黑破破神》、《星海爭霸64》(StarCraft 64)、《魔獸爭霸2》到《黑暗王權》(Blackthome)、乃至於知名度較低的遊戲如《超人再現》(The Death and Return of Superman)，《搖滾競賽》(Rock'n Roll Racing)，甚至是《正義聯盟特攻隊》(Justice League Task Force) 等，成立於1988年的Blizzard其實早在90年代初期，在所謂的「爭霸」"Craft" 系列遊戲沒還問世時，就以Genesis and SNES這套遊戲介入電視遊樂器市場，以此作為遊戲事業的起點。現在，這家座落於美國加州的遊戲開發公司正重操舊業，因為它正準備也計劃好再次投入電視遊樂器遊戲市場，並在今年的東京電玩展上宣佈正與另一家遊戲開發商Nihilistic (曾推出過《吸血鬼暗夜獵殺》－Vampire： The Masquerade) 共同設計一套以PC版《星海爭霸》改編的全新遊戲：《星海爭霸之幽冥奇兵》(StarCraft：Ghost，暫譯)，同時計劃在明年底向PlayStation2、GameCube及Xbox等遊戲平台進攻。





Blizzard重新進軍電視遊樂器市場



熟悉的星海風格又重現玩家眼前

遊戲將以完全3D的形式呈現在玩家眼前，由於Blizzard是把星海爭霸如史詩般的戰役改編為英雄式的單打獨鬥，因此玩家將以第一人稱視角體驗星海爭霸的世界，在故事導向的任務中造訪熟悉的設施，窺探即時戰略遊戲改編後的3D環境，並和星海爭霸裡的地球人、神族和異形等種族的兵種進行激烈的戰鬥。在盟友的協助下，玩家須依循故事導向的任務，參與結合星球規模般的作戰與危險的個人行動。為完成任務目標，玩家在使用先進的高科技武器時，還必須智慧地做出戰術決策。

扮演可秘密行動的鬼子部隊

熟悉PC版本的玩家知道《星海爭霸》是一套最佳而且也是最受歡迎的即時戰略遊戲，它征服了全球各個角落的玩家，特別是韓國，在那兒會有數以萬計的觀衆特地齊聚在一塊賞觀選手比賽《星海爭霸》。因此，我們倒也不用訝異Blizzard會持續並推廣這套招牌遊戲。雖然如此，這回Blizzard卻是在把《星海爭霸》的遊戲世界推往另一個截然不同的方向-電視遊樂器遊戲，也沒有讓《幽冥奇兵》謹守即時戰略遊戲的心法，反而是讓它以故事導向任務制的第三人稱戰術射擊遊戲的類型出現，這是比較出人意表的地方。那麼，這項差異如何調和進星海爭霸的世界裡？其實是萬法不離其宗。因為，雖然這是一套動作遊戲，玩家還是可以看到這兩套遊戲之間相同的地方，至少氣氛和場景就跑不掉，而且部份的兵種和武器也會出現在遊戲中。如同遊戲名稱所暗示《星海爭霸之幽冥奇兵》，它將讓玩家扮演即海戰略遊戲裡可秘密行動的鬼子部隊（Ghost trooper），特別是一名擅長間諜及戰術性戰鬥的女性鬼子部隊隊員Nova。她在執行任務前，可是經歷過二十年的嚴酷體能改造和科技訓練，是一位令人震懾的超級女戰士。



Nova擁有強大的火力與敵人對抗。

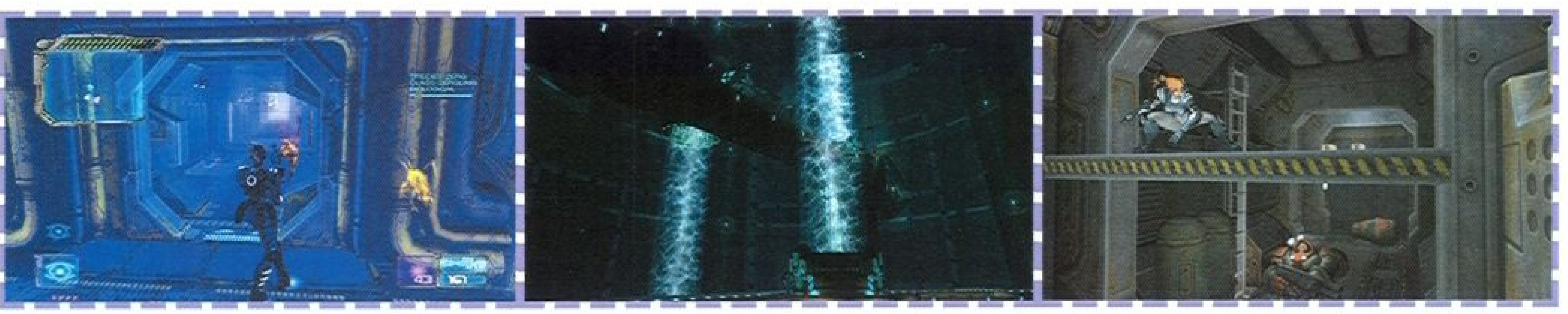
鬼子部隊登場 誰與爭霸

若你沒有玩過《星海爭霸》，那麼你可能不知道什麼是鬼子這個兵種了！鬼子在PC版《星海爭霸》裡是是定義成「人類進化和體能巔峰的最佳範例，他們一出生便擁有驚人的心靈感應能力，自幼由聯邦政府將他們隔離訓練成秘密暗殺部隊，能利用他們強大的精神力來增強體力與耐力，為了預防萬一，鬼子都有外科手術植入的超能減輻器」，這種特性有點像具備精神力量的高科技忍者。作為一套遊戲的主要演員，它是一個稱職的兵種。扮演鬼子的玩家，你手上有龐大的彈藥供你揮霍，其中鬼子C-10霰彈狙擊槍（Ghost C-10 Canister Rifle）將名正言順成為Nova的標準武器配備，但因為遊戲只把焦點放在鬼子部隊，因此玩家將會擁有比在《星海爭霸》裡更多鬼子可以利用的武器。目前由於遊戲計劃剛揭露，而且預計在明年年底上市，因此所得的資料並不多，但可已知Nova將可以使用火蝙蝠（Firebats）在即時戰略遊戲裡使用的電漿投射器（Perdition flamethrower）。另外，遊戲裡至少還保留有一種混戰型的武器：一種類似神族/地球人（Protoss/Terran）科技混合curved靈刀（psyblade）看起來的點像克林根的彎刀（bat' leth），不同的是彎向內，而不是彎向外。這種武器在秘密行動中相當有用，因為你需要的是安靜無聲，而非激烈的廝殺。雖然槍枝設計得相當精緻而且講究，但在許多情況下Nova將必須依賴其機智和所具備的特殊能力，才能過關斬將。





被Nova偷襲成功，只有死路一條。



充分利用鬼子的特殊能力

作為一位鬼子戰士，你將具備有沿用自即時戰略遊戲的許多特殊能力，除了促進她的力量、敏捷性、和速度外，Nova所擁有的犯險套裝（Hostile Environment Siut, HES）上有披風可以用來隱藏，可在一小段的時間內不會被敵人發現，進而穿越層層守衛的防備；你在遊戲中執行的任務將包括滲透進敵人的設施偷取機密資料；或儘可能地進行破壞；此外，還可至可命令地球人部隊利用強大的武器轟炸特定的目標，甚至和即時戰略遊戲一樣，有能力在戰場上召喚進行核子武器攻擊。下令進行核戰這項特點十分有用，特別是當你在大規模的戶外戰鬥中受困時。除了你扮演鬼子可享有的能力之外，設計師還有一些提升遊戲品質的計劃，例如前面所提及Nova的HES可增加反應能力，能賦予她極快的速度。Nova與生俱來的精神力量讓她能預知敵人的一舉一動，視力可穿透牆壁，進而在敵人未發現她前，鎖定具危險性的敵人。





玩家可以利用視覺裝備觀察到牆後敵人



速度是對抗異形蟲的最佳武器。

除此之外，Nova也可以爬籬笆和翻牆，也可以擺盪繩子、爬管子、以及解開綁緊的繩子等等。也就是說，玩家在遊戲內不僅可進行面對面的戰鬥，也可發動星球規模的戰爭。由於Nova是一個以步行為主的先進戰士，她身上攜帶了許多高科技裝備及武器，但這些武器可以沒有一項比得上能讓她看到牆後敵人位置的視覺裝備重要。如前所述，Nova使用這項視覺技能偵測躲在牆角的機槍兵，當然，是否直接解決掉敵人，完全由你決定。另外，當Nova在走道上時，她也可利用視覺能力看清敵人的腳印，查察鄰近地區還有敵人。有了「制敵先機」的特殊能力，Nova在執行險惡的任務時，將無虎添翼。Nova另外一項特別值得一提的是她具備的超級速度。她可以用無法置信的速度移動，當選擇這項能力時，周遭的環境將相對變慢，產生一種似類在《江湖本色》（Max Payne）裡的子彈時間特效（bullet-time effect）。但和《江湖本色》不一樣的是—玩家仍可自由移動，所以假如異形蟲（Zergling）跳向Nova時，你可以利用你的優異的速度，移動到異形蟲身後，在牠搞不清的狀況下幹掉牠。



《星海爭霸》中的知名兵種將在遊戲裡現身。

PC版的知名兵種將參與演出

由於這是一個以《星海爭霸》為主題的遊戲，玩家可以在遊戲中看到所有來自《星海爭霸》裡的單位和兵種，從神族的狂戰士（Protoss Zealots）到地球人的機槍兵（Terran Marines）等都有，而它們的行為和動作都是玩家所熟悉。機槍兵在遊戲中的個性讓人感覺相當“世故”，所以他們傾向聚在一塊，而且會相互交談，甚至當你攻擊他們時，他們談話的聲音會變得誇張。另外，語音稱得上是《幽冥奇兵》設計團隊的一項偉大指導原則，讓他們可在角色的概念及個性上能別出心裁。





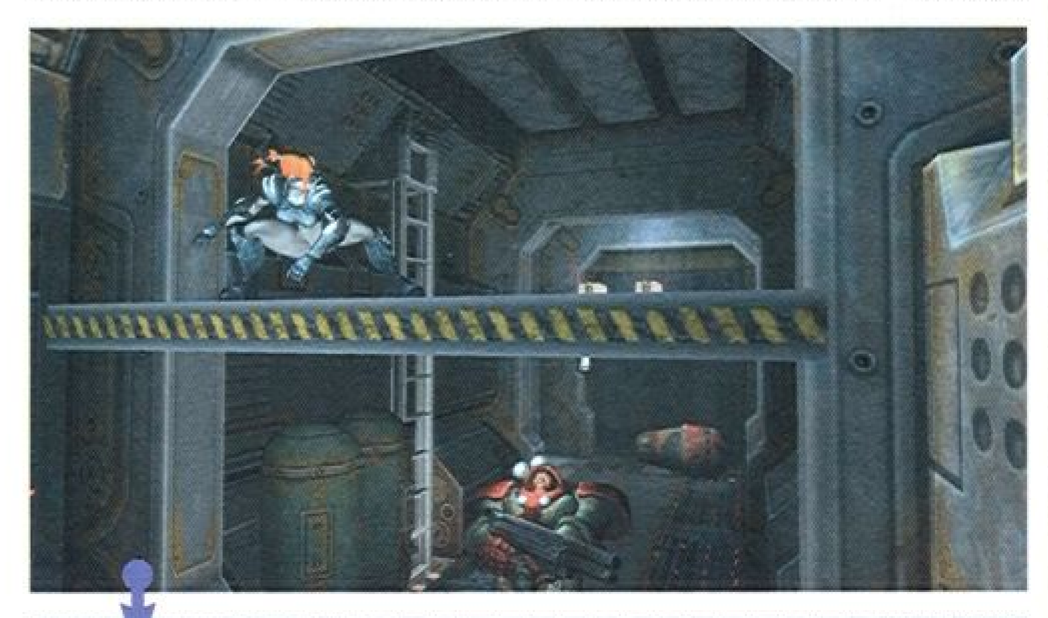




多重任務 解決方法的設計

Nihilistic和 Blizzard正在確認上述的特殊能力，因為他們希望這些特點在遊戲裡將不只是耍酷而已，必須能對遊戲造成不凡的效果才是最重要的。雖然你可以只在遊戲中大肆狂射，但這並非是一項好的動作遊戲的最大特點。Blizzard希望回饋的是，能讓玩家在遊戲中養成創造力，這正是《星海爭霸之幽冥奇兵》所想要呈現的。此外，Blizzard希望《星海爭霸之幽冥奇兵》能和《駭客任務》(Deus Ex)或《俠盜獵車手3》(Grand Theft Auto 3)有同樣的開放性結局，並且把這項挑戰工作放在設計人員身上。

例如要求關卡程式設計師讓每個地點都有二至三個以上的方式可以通過，而不只是一個。在這樣的設計前提下，雖然大部份的劇情相當直接了當，但在遊戲裡仍免不了要立刻做許多關鍵性的判定，如同Blizzard在東京電玩展的影片播放幾秒後的訊息所透露，玩家必須根據不同的狀況快速做決定，例如倒底有多少敵人在那兒，或者他們的位置在哪裡，在影片中，當Nova從棚廠天花板落下至一艘小地球人太空船上時，她必須馬上利用攝影機巡察週遭環境，以本影片為例，在附近有兩位地球人的機槍兵正巡邏該區。這麼一來，如果玩家要通過一個由地球人機槍兵（Terran Marines）鎮守的基地，你可以硬闖；如果你想避其鋒，你也可以設法找到另一種通過的方式，在敵人神不知鬼不覺的情況下偷偷進入；或者穿上你的隱形衣，偷偷地接近再幹掉他；可能的話，你也可以開車，由第三種方式－在敵人的槍林彈雨下呼嘯而過，說不定還能把你帶到一個由前兩種方式都無法到達的地方。



Nova可在遊戲中飛簷走壁



玩家也可以讓Nova隱身起來

在智慧的運用上，以本影片為例，在鄰近棚廠的房間只有一個保安攝影機，玩家可以避開攝影機的攝影視角，該視角在螢幕上會以霓虹色彩的三角形顯示，或者你也可以使用Nova所具備的特殊技能，嘗試癱瘓攝影機。另外，如前所述，《幽冥奇兵》將提供交通工具讓玩家在遊戲中馳騁，目前已知玩家在遊戲中能使用的車輛至少包括死靈式戰機（Wraith flyer）以及禿鷹汽墊車。在遊戲的設計理念下，玩家駕駛車輛是遊戲的需要，而非拉風耍酷，開車可以是任務要求，也可能是結束一項任務的前提，或者是你在任務中必須靠著開車才能到達那個地方。

星海爭霸 的後續製作方向

隨著目前魔獸爭霸三在遊戲裡引進不死兵團(Undead)，有人問道：「是否Blizzard設計師正計劃增加任何新的種族至《星海爭霸之幽冥奇兵》裡？」因為這是唯二的完整版《星海爭霸》遊戲。Blizzard認為在此刻沒有理由加上新種族。Blizzard所持的理由是，星海爭霸的世界裡存在非常衆多的種族，此刻他們不要勞心為遊戲增加第四支種族，但未來某個時刻，他們認為是能為遊戲添增新生力軍。雖然遊戲確定將只在電視遊樂器版本上執行，但Blizzard目前傾向增加線上遊戲的功能。該公司表示目前正集中全力試圖透過豐富的劇情，來創造出一個真正紮實的遊戲，該公司體認到線上遊戲的魔力，只是還沒有決定讓線上遊戲以何種形態出現。至於PC版的《星海爭霸2》也在規劃中，待該公司付諸實施時，本刊再為玩家作各詳實的報導。另外，未來這套遊戲除了由Blizzard發行外，在日本市場將交由Capcom公司負責發行事宜。



和蘿拉一樣，Nova也集美貌、智慧與勇氣於一身。





俠盜
羅賓漢

飛簷走壁　百步穿楊
一箭射穿魔鬼戰將

誰才是秘密潛入的王者？

	俠盜羅賓漢	魔鬼戰將
潛入緊張感	○	○
多樣策略性	○	○
多線式劇情	○	X
格鬥系統	○	X
生產要素	○	X
升級系統	○	X






即時策略+培育經營的完美組合
IGN：更勝〔魔鬼戰將系列〕的開放式任務系統

尋找羅賓漢活動熱烈展開　挑戰你的警覺性！
詳情請見〔英特衛遊戲網〕www.interwise.com.tw



www.robinhood-game.com



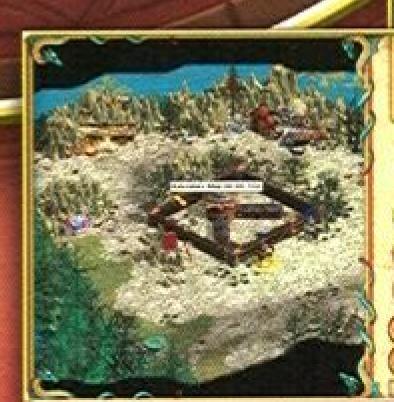




魔法門之 英雄無敵四

暴風前夕







支援網路對戰功能

迫在眉梢的末日危機
五名各自奮鬥的孤立英雄
唯有集結合一　才有一搏之力





白金合輯
<<主程式＋全新資料片>>
同時限量特價推出！





NEW WORLD COMPUTING®

3DO™

魔法門九

中文版

英雄逝去 厄運降臨
讓熟悉的中文陪你挺身而出 勇闖魔法門

- 『魔法門系列18年來最棒的一部！』：魔法門九　現在全面徹底中文化！
- 中文版將所有訊息全面改版，三十多萬個中文字，陪你見證RPG史上永遠的經典！
- 重新編寫的3D引擎，深入目炫神迷的全3D中文環境，迷失在奇幻的魔法門世界中！
- 全新人性式AI系統，敵人會埋伏、突襲、群攻，與你鬥智鬥力至死方休！
- 大受好評的角色養成系統，藉由技能樹，鍛鍊出肉搏型、魔法型等8種超強職業！
- 100多項任務、10大區域、40座地城、上千名NPC，一百多個小時的難忘冒險！

扮演「真英雄」
勇闖「魔法門」

即日起至2003年2月15日止台灣大哥大、遠傳、和信、東信四大手機用戶皆可參加『魔法門九』手機簡訊拿大獎活動！

玩角色測驗遊戲、下載專屬圖形、鈴聲 皆可參加抽獎，簡訊玩愈多，獲獎機會愈高，數百樣大獎等你來拿！

詳情請見英特衛遊戲網：
www.interwise.com.tw

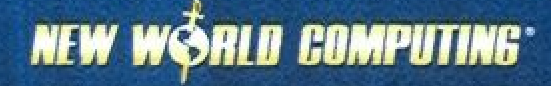












3DO™

槍林彈雨

機槍掃射聲中我們尋找躲避的戰壕
迎面而來的敵人把他們殺光光就好

『GameSpy』：絕對是今年度最棒的 FPS！
『GameSpot』：比「榮譽勳章」更眞實！比「CS」更刺激！

FPS 史上第一套「假想史實」戰爭鉅作：
融合『一次大戰』+『二次大戰』+『越戰』特色的壯闊戰場！

壕溝混戰、街道巷戰… 更勝『搶救雷恩大兵』的臨場感！
超高倍率狙擊槍、毒氣彈、地雷 讓你大呼過癮的 20 種致命武器！

最精彩的『多人連線』對戰模式！比『CS』更耐玩、更刺激！
不論是單打獨鬥或分隊對抗，都能打出無限精彩的多樣戰術！







IRONSTORM



英特衛多媒體股份有限公司
INTERWISE
TEL.(02)29996760 FAX.(02)29997707
http://www.interwise.com.tw
台北縣三重市重新路五段609巷12號5樓之5
代理發行

POWERED BY gamespy





2003年1月 上市預定
我的野蠻麻將
MY SASSY MAHJONG
當紅電影明星聯手搞笑演出，
熱鬧滾滾，一路笑翻天！
幽默的對話，爆笑的劇情，
一段歡笑洋溢的精采故事！
豐富的麻將表情特效，
手牌好壞您一看就知道！
完善的連線遊戲大廳，
撮合各地麻將同好，
網路對戰更是過癮！
台灣十六張麻將
野蠻女友復出牌桌大展身手！
網際網路 區域網路 劇情模式 單機牌局
智冠科技股份有限公司 台灣地區總經銷
®（02）2788-9188（04）2425-0000（07）8150988
尼奧科技有限公司
NIEO TECHNOLOGY CO.,LTD.
台北市羅斯福路二段107號11樓
TEL:(02)8369-1235 FAX:(02)8369-2992
http://www.nieo.com.tw/



EZ PLAY
遊戲輕鬆打2
最受歡迎的遊戲小品，
讓你輕鬆打、任意玩！
五種經典全新2代報到！
藍海豚科技股份有限公司
Blue Dolphin Production

沒有負擔的遊戲新選擇，
一分鐘就能擁有好心情！

超級鑑定比比看

世界名畫，真偽難辨，真品、
贋品超級比一比，考驗你的鑑賞功力。

迷宮娃娃團團轉

迎擊迷宮怪物、蒐集法書找出口，
快快快！時間越久怪物越多，手忙腳亂，娃娃加油！

坦克風暴爆爆樂

坦克大戰火力攻堅，四款不同攻擊力、裝甲的坦克，
進階升級火力無敵！

魔幻星球動動腦

超越俄羅斯方塊的益智遊戲，更多樣化的IQ考驗！
排列組合，要你愛上動動腦！

宇宙戰線金金閃

捲軸式射擊遊戲，槍林彈雨求生存，
強力炸彈轟炸全畫面，星際場景聲光效果百分百。





坦克風暴爆爆樂

魔幻星球動動腦

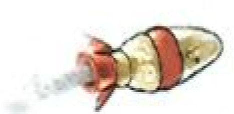
宇宙戰線金金閃


擺酷十足火力全開
不限年齡橫衝直撞
爆彈四射！
可愛機甲大作戰！！

研發製作 出版發行 智冠科技股份有限公司

http://www.soft-world.com http://智冠.TW



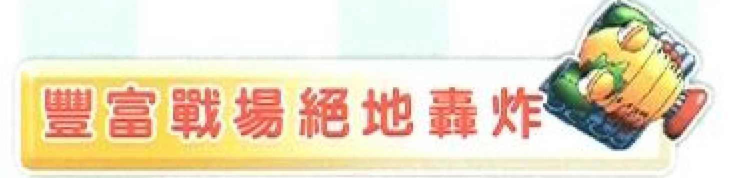




戰鬥機甲機動作戰

自由選擇不同性能的機甲戰士出戰，與機械蝦兵蟹將、超大型霸王鯨戰鬥潛艇，爆發華麗十足的刺激火拼！！





豐富戰場絕地轟炸

沙漠、沼澤、雪原等不同地形不同作 戰樂趣，利用環境轟炸爆破取得勝利！

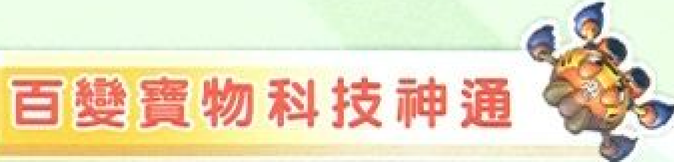




多樣任務聰明闖關

滅敵、拖延、潛伏、護送等多樣不同作戰任務，要你動動腦突破重圍！







百變寶物科技神通

穿甲彈橫貫對手、連射彈轟炸連發、隱形器殺敵無聲無息頂呱呱！高科技法寶多多，戰法千變萬化！

贈獎注意事項：1.得獎名單定期公佈於服務中，將發得獎郵件通知得獎者。 2.活動期間內退租者，將取消其領獎資格。 3.月租費欠款之用戶，須繳清費用後始可領獎，大眾電信、智冠科技保留發獎權。 4.領獎期間內，若未來領取者自動取消其得獎資格。 5.所有獎品不可兌換成現金。

「RO仙境傳說」提供玩家們在手機上，依然可以接觸到喜愛的線上遊戲，共有下列功能：

仙境RO伝説

仙境
① 遊戲樂園 最新線上活動
② 圖鈴下載 遊戲圖鈴下載
③ 遊戲攻略 最新攻略資料
④ 商品情報 最新相關商品

社群
⑤ 討論走廊 遊戲討論樂園
⑥ 仙境同盟 同盟好友快來
⑦ 仙境好友 手機線上交友

個人
⑧ 個人資料 你的個人資料

99 ⇒ 回@MENU

RO小遊戲

提供好玩的小遊戲，讓你想玩RO時，解一下不能上線的渴。內容新鮮，不管是PK，對賭，猜拳，猜測，讓你贏金幣，換獎品！活動期間，還有虛擬寶物送你呦！兌換獎品：Ro安全帽、攻略本、T恤、抱枕

圖鈴下載

獨家超口愛的RO精美圖形和鈴聲等你來下載，手擁RO作好夢吧！要讓你的手機口愛到不行喔^^

RO鈴聲：

- 廣告發燒曲-守候永恆的愛(浪漫版)
- 廣告發燒曲-守候永恆的愛(流行版)
- 超高人氣下載曲－普隆拉德地圖
- 最受歡迎下載曲－37號地圖
- 耳熟能詳下載曲－選單

RO圖形：











遊戲攻略

提供各類RO遊戲資訊即時查詢！讓你馬上找到你所想要的寶物，怪物，道具呦~~還可以知道各種職業的練法，不會讓你卡等！想要成為高手，這是一定要的啦~

商品情報



想知道各種RO遊戲包賣什麼嗎？眼花撩亂的RO各式精美商品，這兒一次讓你看清楚^^！

討論走廊

不管是秘技、遊戲心得、對戰叫陣，都可以在這兒一吐為快！快來跟其他玩家瘋狂拉咧一下~



仙境好友

專屬你個人的好友名單！也讓你在這兒認識到其他RO的玩家，結交不同伺服器的新朋友呦！

仙境同盟

讓你組織自己的公會同盟，透過公會各式功能，你可以快速呼叫你的同盟戰友跟你一起上線Happy呦！





如果我還有一天壽命，那天我要做你女友。
我還有一天的命嗎？…沒有。
所以，很可惜。我今生仍然不是你的女友。

如果我有翅膀，我要從天堂飛下來看你。
我有翅膀嗎？…沒有。
所以，很遺憾。我從此無法再看到你。

如果把整個浴缸的水倒出，也澆不熄我對你愛情的火燄。
整個浴缸的水全部倒得出嗎？…可以。
所以，是的。我愛你…

超好評網路小說改編
多線劇情交織、愛戀百轉千迴






痞子蔡與輕舞飛揚　城市兩端的陌生靈魂能否相戀～

偶遇的網路愛情　錐心刻骨的靈魂邂逅

真實原著精采改編

遊戲花叢的阿泰、樸實木訥的痞子蔡、體弱敏感的輕舞飛揚，與你一同經歷小說改編成電玩版的初體驗。

新鮮遊戲體驗

遊戲中享受模擬ICQ對話樂趣，遊戲進行真實互動小說全對話。遊戲角色性格獨特設計，生動的肢體表情清楚呈現。

多線劇情交織

隨機隨時隨地觸動劇情，所有機緣都是可遇不可求，運氣加上努力，才能遇到生命中的輕舞飛揚或痞子蔡！

雙主角不同劇情

輕舞飛揚與痞子蔡任玩家角色選擇，遊戲中不同的生活世界，體驗男生與女生不同的愛情觀念！








偶像新人聚一堂!!
天王天后戰方城!!
麻將巨星
SUPER STAT OF MAJONE
台灣16張、香港13張、日本13張，一套搞定!
麻將遊戲第一品牌，玩家有信心!!
係地!啊有蝦咪特別?
4人對戰、2人PK，插花、台數、底台自訂。
遊戲模式最多，自由度最高。
正統的麻將規則，靈活的人工智慧（AI）。
支援單機、區域網路、網際網路。
人物造型古錐逗趣，全程語音製作。
獨家語音叫陣功能，臨場感十足!
數個精緻綜藝小遊戲，輕鬆爆笑!
特別企劃千術打牌，叫對手摸不清您的牌路!
偶像新秀、主持泰斗、天王天后；麻將巨星，你來決定!
高手鬥智出老千，菜鳥耍寶出賤招；吃碰槓胡，人爽就好!
帕米爾資訊股份有限公司
PAMIRS CORPORATION
http://www.pamirs.com.tw
客服專線：02-2981-0312
總經銷
昱泉國際股份有限公司
ELEVEN
全家便利商店
OK便利店
Hi-Life
萊爾富
Hi-Life
福客多

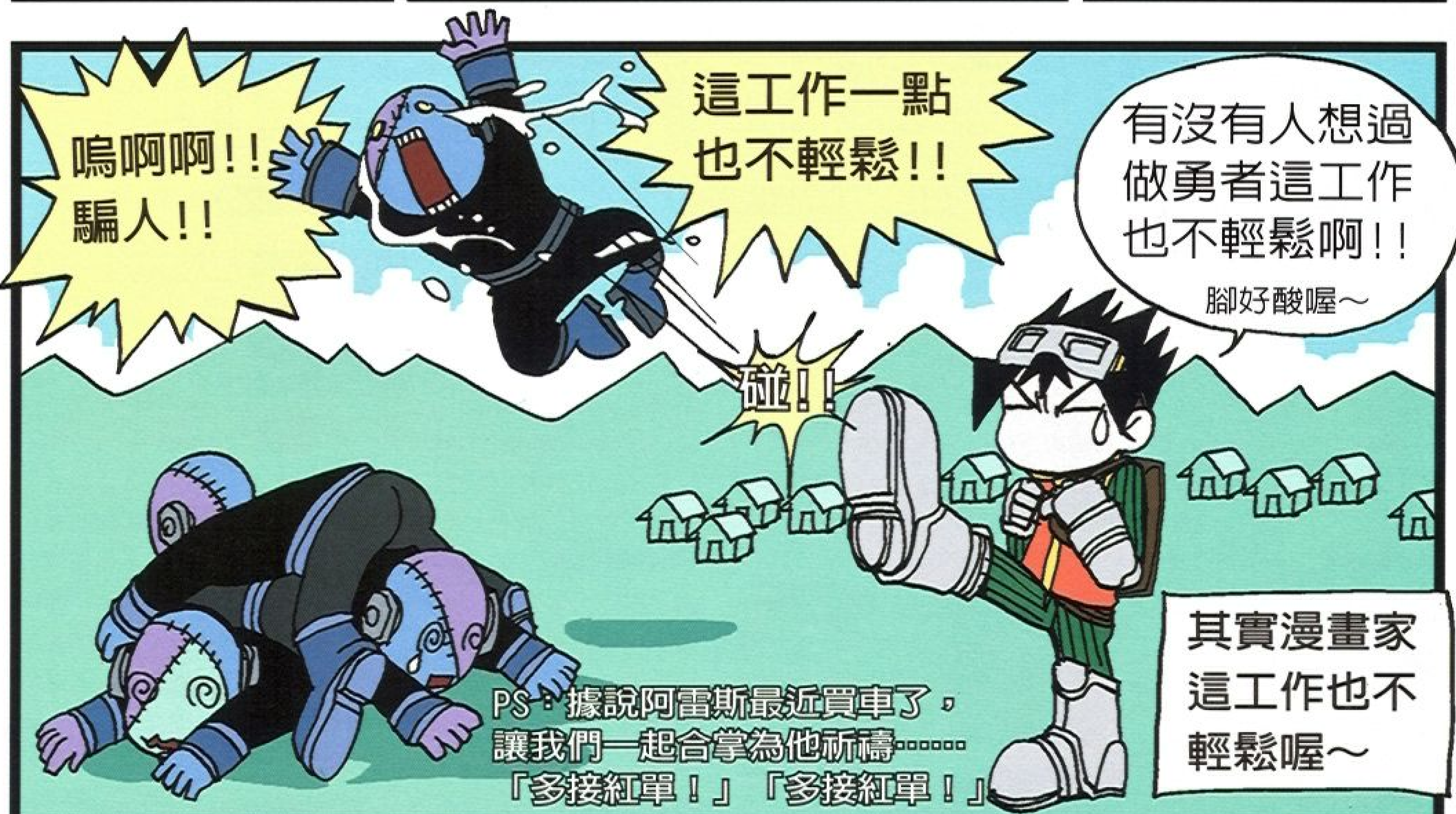


精采遊戲狀況完全報導



1. 保障底薪＋高額獎金＋週休二日
2. 工作輕鬆、升遷管道順暢！
3. 免經驗、耐打





發明工坊








預定推出日2003 1月

＊研究製造所：工畫堂　＊販賣流通所：光譜資訊　＊遊戲類型：策略經營　＊科技需求：P-500、128MB



結合了創造發明、買賣樂趣及美少女人物的《發明工坊》，在上一期為國民們介紹過之後，果然引起很大的迴響，大家紛紛都想知道更詳細的遊戲內容。在經過小尼的一番努力之後，終於拿到了更詳盡的遊戲特色以及人物設定，接下來大家就繼續看下去吧！

四大種類道具 發明風格獨樹一幟

在發明工坊中，所有的道具分為「食物」、「雜貨」、「機械」、「書物」四大類，從基本的魚、野菜、布、石材到發明完成的獨家料理、花瓶、懷錶、雕刻、槍枝、公共設施計劃書…等，設計的道具項目繁多。遊戲一開始，在城鎮中的現有商店中可以買到一些基本原料，購買原料回家研究後，玩家可以發明出新道具的製作方法，製作之後，不僅可以將新道具賣給店家，還可以再更進一步的研究新道具。所以，不管是垂涎三尺的食物、精雕細琢的雜貨還是可以賺取暴利的機械類道具，每一個發明路線都擁有將近90個的道具項目，想在一年短短的時間內全部發明成功，當然是不可能的，就看玩家如何選擇闖出自己的一片天！

食物道具圖示



機械道具圖示



雜貨道具圖示



書物道具圖示

規劃創造多樣化都市區域

遊戲一開始，特利思提亞大陸上有5大區域仍有商業行為，這5大區域分別是「職人通」、「海岸通」、「中央廣場」、「特利思提亞港」、「西通」，每個區域都有不同的機能、復興度以及擅長領域，像是發明工坊位在的「職人通」就是個工業區，木工、石工、鍛冶屋…等的商店數量很多，甚至會有一些其他區域所沒有的商店類型。而「特利思提亞港」則是個觀光、商業區，所以會有許多的餐廳、酒廠、蔬菜、魚屋、宿屋….等。只要玩家提供新產品給店家販售，商店人氣及收入就會慢慢增加，進而凸顯出當地的特性，若是玩家開發許多食品販賣給職人通的商業性商店，那麼不久後，職人通便會漸漸種型成商業化區域。當區域的商業度或是觀光度提昇到一定標準，此類型的商店就會漸漸升級，並出現一些同性質的骨董屋、喫茶屋…等新商店，所以一開始玩家要先熟悉各個區域屬性，不僅方便日後的採買行程，復興計劃若是依照區域原來屬性規劃，那麼發明工坊光耀門楣的一天很快就會來臨了！



代表觀光度的建築－高級餐廳



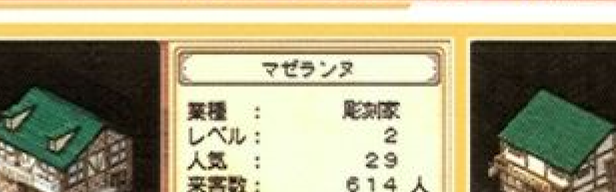
代表商業度的建築－魚屋、食堂、酒屋、肉屋



代表公共建設的建築－健康中心 、劇場



代表工業度的建築－鍛冶屋、大工





代表工藝度的建築－傢俱屋 、雕刻家



豐富劇情設計多路線結局



遊戲中會衍生多樣化的劇情。

為了陪伴娜諾卡復興城市，不管是福蘭卡爺爺所送的狼狗「史托卡」、機器人「天剎」，其他四位年齡、個性不盡相同的角色，都陪伴著娜諾卡經歷過許多歡樂的時光，不管是煙火大會、泡湯聚會、烹飪教學，都在城鎮的許多角落留下美好的回憶，甚至發生了一次娜諾卡喝醉酒親錯人的糗事，想知道是誰遭到了毒吻，玩下去就知道了 ^_^。隨著發明路線走向的不同，遊戲最後會衍生多種結局，病危的祭師、失蹤的菈菲、返回家鄉的奈奈，娜諾卡能否和他們一起完成復興城市的計劃呢？還是就此分道揚鑣呢？



主角在遊戲中會與多位角色互動。



七位主角介紹

娜諾卡 福蘭卡 *Nanoka Flanka*



元氣十足的１４歲少女。也是本故事的主人翁，是享譽世界、傳說中非常有名的大發明家－普羅司托勒．福蘭卡的孫女，擁有發明、製作方面的才華，一年前就已經取得工匠的資格，是有史以來最年輕的工匠。受祖父之託，帶著保護她的人工生物史托卡，一起從帝都來到這裡。藉著她所擁有的萬能工具「炫彩衝擊杖」，以及繼承祖父的「普羅司托勒工坊技術」，協助特利思提亞居民復興城市，重現藍海之都逝去的榮光。

蕾妮芮庫特納 *Reygurett kutanie*



在特利思提亞中的「努南特」神殿裡，擔任祭司的１９歲大姐姐。不拘泥小事情，個性爽朗大方。最早發現娜諾卡的才能，並成為這項才能的信奉者。

菈菲 *Rafarew*



從海裡撈起的箱子中，發現的沉睡謎樣少女。自然而然地，就在娜諾卡的工坊裡幫忙了。

史托卡 *Stuka*



是一隻視保護娜諾卡為任務的人工生物。也是娜諾卡的祖父，也就是大發明家－普羅司托勒解析先史文明的失傳技術後，所創造出來的傑作之一。對娜諾卡而言，牠是個嘮嘮叨叨卻不令人討厭的年長好朋友。一旦主人娜諾卡遭遇到了危險，即使是犧牲性命也會保護她的安全。

芙莉 卡瑞 *Faury Carat*



有點任性的１５歲少女，是特利思提亞城市中某個名叫克拉商會的年輕會長，雖然個性活潑，但是反過來說就是無憂無慮、凡事都不放在心上的人。自從娜諾卡來到城市以後，便一直不斷地捲入娜諾卡所引起的麻煩中。

天剎 *Tenzan*



聽從娜諾卡命令的無敵機動人。是娜諾卡的祖父解析先史文明的失傳技術後，繼史托卡之後，所創造出來的傑作之二。只聽從娜諾卡的命令，平時幾乎都不說話，即使開口說話了，它所說的話也只有史托卡才聽得懂。身高２.９公尺，體重3.2噸，即使在短時間之內也能馬上飛行，是個全能型機動人。

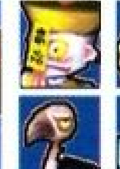
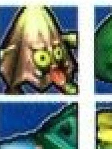
奈奈翰伯頓 *Nene Hampden*



仰慕娜諾卡的１２歲少女，是娜諾卡在帝都－茉莉亞學院中就學的同年級學生，更是帝國中屈指可數的資產家大小姐。她為了追隨娜諾卡，也來到了特利思提亞。除了在特利思提亞開了一家高級餐廳－「荷碧典滋」外，在許多方面都幫助娜諾卡完成了任務。

怪獸農場





預定推出日2003 1月

＊類型：3D線上角色扮演　＊科技需求：P3-500、128MB　＊研究製造所：昱泉國際　＊販賣流通所：昱泉國際



小藍：《怪獸農場》中的怪獸共分為13個種族及三大類別，其中種族是體現怪獸的外形、屬性及其他戰鬥相關的特徵，而類別是用來區分怪獸產生方式、獲取方式及成長模式等特性的哦！而本期小藍就是來為大家介紹各種族類別的不同處！就讓我們繼續看下去吧！^^嗯～真不知道我比較適合養哪一種獸！真難選！

G魔王：嗯～你比較適合養『禽獸』的，因為那跟你比較像！^^可惜裡面沒有！

怪獸分類介紹

怪獸種族

各系種類	種類特性	代表怪獸
普通系	沒有什麼奇怪特性的怪獸，大部分都和現實世界中的動物相似。	例：大猩猩、毛熊熊
水系	具有水屬性的怪獸，通常外形也和水有關。	例：史萊姆、美人魚
火系	具有火屬性的怪獸，通常外形也和火有關。	例：火蜥蜴、火麒麟
風系	具有風屬性的怪獸，通常外形也和風有關。	例：迦樓羅、獅鷲
地系	具有地屬性的怪獸，通常外形也和地有關。	例：鴕鳥、泥怪
機械系	由機械組成的怪獸，外形通常都是仿造現有的生物。	例：木牛、流馬
自然系	與大自然關係最密切的一種怪獸，基本上都以植物的形態出現。	例：山藥人、食人花
蟲系	這一系的怪獸外形上大多像普通昆蟲的放大、變化版本，因此得名。	例：變形蟲、金龜子
毒系	身體為充滿毒素的怪獸，攻擊時會產生中毒效果。	例：響尾蛇、木乃伊
格鬥系	擅長進身格鬥的怪獸，一般體格都比較強壯。	例：獨角龍、袋鼠、M.泰森
超能力系	據說這類怪獸來自於從其他世界，它們都有很強的奇特能力。	例：傘怪、影怪、大衛・科波菲爾
鬼系	來自陰間的地獄使者，身體中蘊含著死亡的力量。	例：鬼火、墓碑怪
龍系	擁有高貴生物——龍的血統的一系列怪獸。	例：冰龍、人龍、yawn

怪獸類別

野生類

野生怪獸是指所有天然的怪獸，你可以在廣闊的原野、茂密的森林、荒涼的沙漠及陰暗潮濕的下水道裏發現他們的身影。由於野外的食物有限，導致大部分的野生怪獸始終處於半飢餓狀態，當一隻野生怪獸被捉住圈養一段時間後，會因為營養比較充足而迅速長大，而且會長大許多次，最後長得連它的媽媽都不認識它了……



進化類

進化類怪獸是和野生怪獸完全相反的一種生物，它們是人類在試驗室裏用各種怪獸的基因七拼八湊而成的，所以許多進化怪獸的外形都很怪異，像是好幾個怪獸的結合體。進化怪獸的最大特點就是可以通過增加基因再次進化，再次進化後的外形會發成很大的變化（就好像美國某個巨星貼了幾塊皮之後就從黑人變成白人一樣……），一隻進化怪獸可以進化多次，但不能無限次進化（還是那個巨星的例子，他因為貼皮的次數太多已經醜得跟鬼一樣了……）

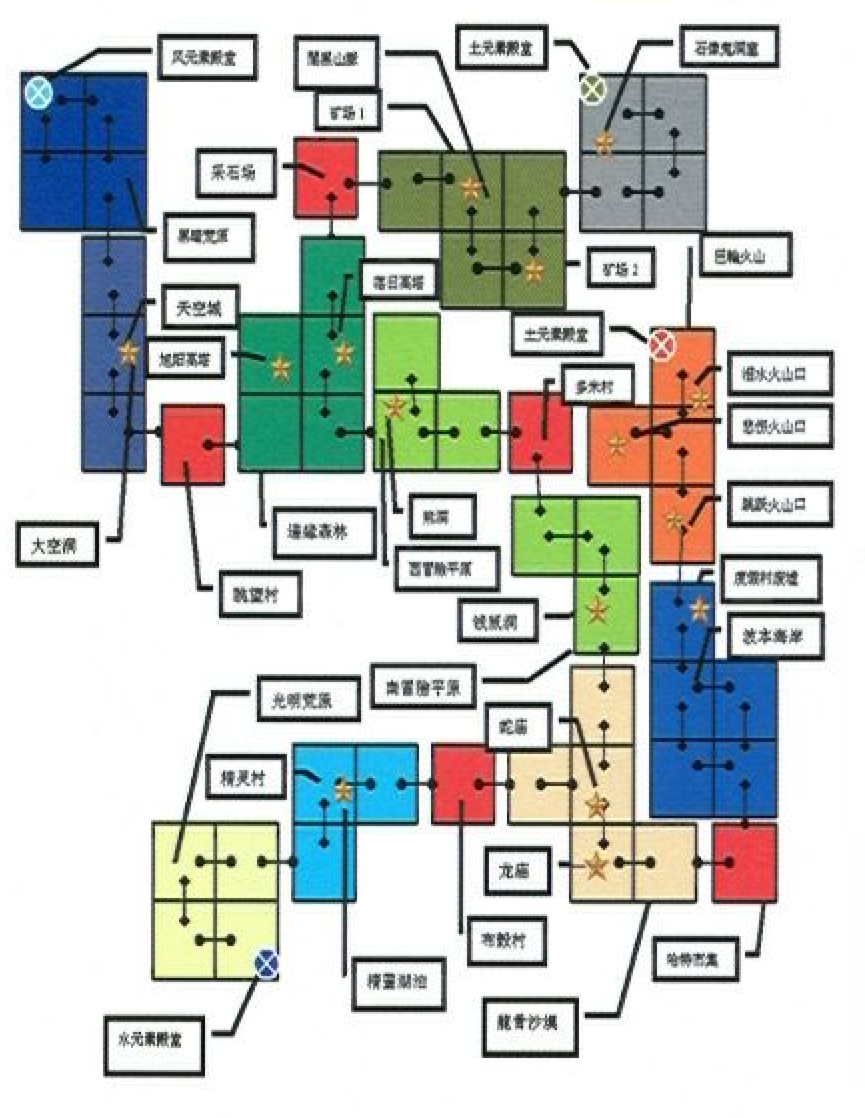


交配類



這個類別的怪獸特徵不像前兩類那麼明顯，它是由兩隻野生怪獸（極少數情況下是一隻野生，一隻進化）通過特殊的方式人工交配而成。由於人工交配的技術還不成熟，每次交配後原來的兩隻怪獸的能力都會大幅下降，而且產生的新怪獸很有可能非常弱，不過也有可能會產生出一隻超強的怪獸。

多米世界之村莊、野外冒險場景及迷宮



① 村莊用於滿足玩家補充、交換、怪獸長大、進化、交配、任務及職業等需求的非遇敵場景。

編號	村莊名	村莊介紹
1	多米村	多米大陸最大村莊，功能齊備，擁有武者大學、魔法大學，所有新人的出生地，適合初級玩家。有蟲蟲公車與哈特市集相連。
2	哈特市集	多米大陸第二大村莊，由於商業發達，被稱為市集，擁有商業行會和皇家學院，適合中高級玩家。有蟲蟲公車與多米村，布穀村相連。飛龍巴士與眺望村相連。
3	眺望村	位於森林深處村莊，進入大空洞前最後的補給點，有飛龍巴士與哈特市集相連。
4	布穀村	昔日的稻穀之鄉，現在位於風沙邊緣，從哈特市集經過龍骨沙漠後的休憩點，往西可以探索神秘的精靈湖泊，有蟲蟲公車與哈特市集相連。
5	採石場	小型村莊，進入暗黑山脈前的補給點。
6	精靈村	位於精靈湖泊中的村莊，需要潛水方能到達
7	天空城	謎一般的城市，位於大空洞中，需要飛行方能到達。

② 野外冒險場景

玩家用於戰鬥養成怪獸，任務，交互的場景，野外場景與村莊場景連接成整個多米大陸的世界。



③ 迷宮

類似野外冒險場景，大型迷宮一般都住有BOSS級別的怪獸，BOSS怪獸每天（遊戲時間）在特殊時間出現，玩家可以通過與其戰鬥或者解任務。

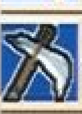


主角武器、防具、飾品大曝光

武器

增加主角右手武器，也可以提高攜帶的怪獸攻擊力



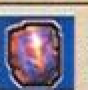


- 1. 生銹的砍柴刀
- 2. 長矛
- 3. 學徒都不用的杖
- 4. 獵叉
- 5. 破舊的角旗
- 6. 半截鉛筆
- 7. 鶴嘴鋤



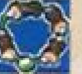
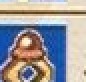
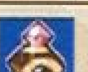
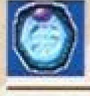
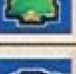
防具

增加主角左手防具，也可以提高攜帶的怪獸防禦力

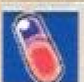
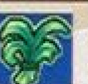
-  1. 破鑼
-  2. 錘砸過的步兵盾
-  3. 半塊騎兵盾
-  4. 有劃痕的騎兵盾
-  5. 破裂的防暴盾
- 6. 劣質水晶盾
- 7. 鐳射盾
- 8. 乞丐不要的衣服
-  9. 乞丐嫌髒的衣服

飾品

主角飾品，可以提高攜帶的怪獸能力

-  1. 爛木頭項鏈
-  2. 木頭項鏈
-  3. 爛木頭戒指
-  4. 木頭戒指
-  5. 財迷徽章
-  6. 老鼠徽章
-  7. 環境徽章
-  8. 天空徽章

其他道具

-  1. 封印球用於封印怪獸的道具，戰鬥中使用能捕捉怪獸
-  2. 補血丹補充怪獸血量的道具
-  3. 補魔力補充怪獸魔法力的道具
-  4. 解毒草戰鬥中使用能解除怪獸的中毒狀態
-  5. 復活草戰鬥中使用能解除怪獸的昏迷狀態



第一次的親密接觸



預定推出日 2003 1月

＊研究製造所：火鳳凰　＊販賣流通所：智冠科技　＊遊戲類型：戀愛養成　＊科技需求：P-233、166MB RAM



前幾年，一篇很火的網路小說，傳遍台灣各個校園也傳到對岸去，裡頭動人感傷的情節，觸動多少男孩女孩的心情，與當中的角色劇情，一起同喜同悲。當中的主角－痞子蔡、輕舞飛揚、阿泰，不同生活方式與性格的人，發生一段百轉千迴的感情故事，裡頭有快樂也有悲傷。現在這一本暢銷的小說，已經製作成電腦遊戲，玩家可以選擇從痞子蔡或是輕舞飛揚的生活出發，以第一人的立場了解兩人的生活世界。

網路版暢銷小說改編

故事是從痞子蔡與輕舞飛揚的生活開始，玩家可以跟阿泰當好朋友，了解到他遊戲於衆女孩之間的心態與功力，一起哈拉有關於追女孩子的方法。也可以體會身體不好，常常跑醫院的輕舞飛揚，面對紅斑狼瘡的無奈與堅強。兩人的身分都是學生，校園中的點點滴滴歷歷在目。偶而到到速食店裡用餐，到學校籃球場打打籃球，去學校餐廳吃阿婆煮的晚餐。

在遊戲當中，都能讓所有玩家完完全全體驗小說當中所有的情節！遊戲中在何時上網會遇到天命中的輕舞飛揚，都是要看緣分的，其實呀！玩家只要有看過小說，掌握當中的時間，就能在網路上遇到輕舞飛揚或是痞子蔡，兩個陌生的靈魂就有交集噜。沒有看過小說的玩家，只要你能拿捏好所扮演角色的心情與生活方式，一定也能掌握遊戲進行的樂趣。



玩家可以任選痞子蔡或輕舞飛揚進入遊戲之中。

常跑醫院的輕舞飛揚，當然跟裡頭的醫生護士都很熟。

力求真實的美術設計



原著小說裡的人物衆多，每一個角色都有不一樣的性格，所以製作遊戲的美術人員，仔細揣摩角色的個性，個別設計了不同的服裝、表情以及輪廓線條。當遊戲角色隨著故事的進行時，遊戲角色的臉部表情以及肢體動作，能夠忠實地表現該角色的想法，一眼就看出阿泰在高興，或是痞子蔡又在網路上訴說心事噜！整個遊戲的安排，就像是一部電玩版的網路小說，玩家可藉由遊戲的發展，真實貼近遊戲角色的心情與生活，所有特別設計的畫面，都能讓看過，或是沒有看過這部小說的玩家，共同體會網路愛情的高潮起伏以及刻骨銘心，相信大家會有不同的體驗！



隨機觸動劇情發展



這款遊戲好玩的地方，就在於玩家必須要自己去觸動劇情，遊戲裡頭的時間一直在前進，劇情也一直前進。所以玩家必須要在時間裡，遇到應該要遇到的人　才能順利走到遊戲的美好結局。否則可能就要重新開始嚕，跟一般戀愛養成的遊戲不一樣，如果玩家在某個應該要上網的時間，還在外面閒逛，沒有回到家裡上網的話，可能就錯失了與輕舞飛揚或是痞子蔡認識的機緣嚕！緣分一去兮不復返，如果到了聖誕夜前夕，可能男女主角還在同個城市裡頭，仰望著彼此心中最甜蜜的愛情出現。那玩家就算這輪失敗嚕！要重新開始遊戲，所以在遊戲中的每一個環節，玩家要好好注意什麼時間該作什麼事，四處閒晃也會是劇情能夠發展的關鍵喔！



太早回宿舍，可會破壞阿泰與女朋友的約會。



每次一見到輕舞飛揚，奇君那種輕輕的愛慕神情就會出現。

男生女生任你選

外表木訥內心小狡猾的痞子蔡，一直期待心中真愛出現，但在現實生活中卻挺少得到女生青睞。體弱多病的輕舞飛揚常上醫院，先天性的疾病讓她提早倒數生命的結束，也把對於感情的需要，轉移到網路的對談。兩人在一次網上無意中相遇，聊得十分投機，漸漸發展出相知相憐的感情。小說牽動著男男女女的心情，遊戲裡頭設計可讓玩家選擇當痞子蔡、或是輕舞飛揚！選擇不同，就會有不同的故事發展，當玩家決定扮演輕舞飛揚的時候，就會進入到她封閉卻開朗的心靈世界。當玩家決定成為痞子蔡時，就得交上阿泰這個大損友嚕！看著他如何飛舞花叢間而樂此不疲。

生性多情的風流阿泰，總是人群中最帥的那個。



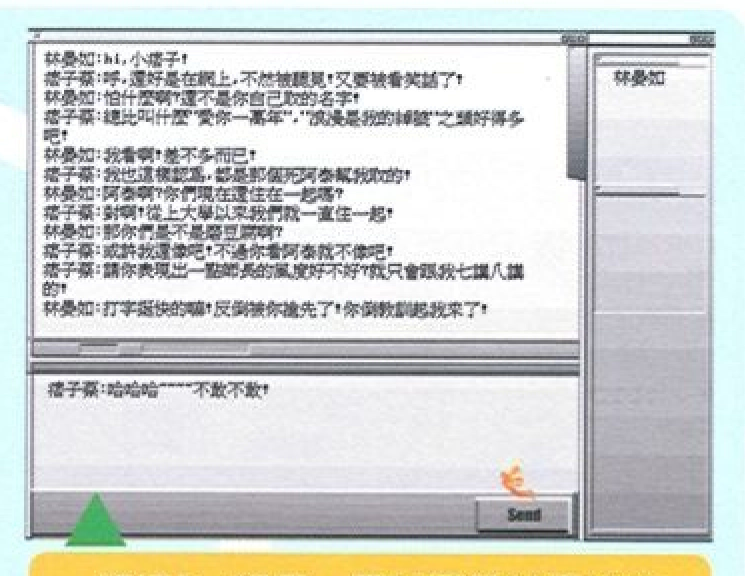


親切的警衛伯伯常會親切地跟學生哈啦。

遊戲模擬ICQ功能

透過ICQ系統，寂寞的人找尋同在網路國度上的人傾吐心事，也許就在網路上發展出相知相惜的感情，也可能就找到了自己的真愛，但也可能找到了一段無法磨滅的痛苦，是現代人交朋友的新管道、順應潮流。

這款遊戲當中，也有一項特別模擬ICQ聊天的通話功能設計在劇情之中，玩家在遊戲裡可以選擇上網聊天的劇情。當玩家在線上遇到其他同在線上的遊戲角色，遊戲就會有聲響提醒玩家喔！玩家必須會到在遊戲的家中，開啟ICQ系統，就能與遊戲中的角色一同聊天，聊八卦嚕！如果多位遊戲角色同時上線，就可以多方對話。透過遊戲中的模擬ICQ功能，讓玩家選擇與遊戲角色的對話，可以了解更多原著之外的遊戲內容與變化發展。



透過Icq視窗，更加了解故事的進行與情節。

歡樂奇兵





預定推出日 2003 1月

*研究製造所：智冠科技上海研發中心 *販賣流通所：智冠科技 *遊戲類型：射擊 *科技需求：C-300、64MB



小藍：蕾蕾！小藍哥哥介紹給妳這款超級刺激又可愛的《歡樂奇兵》，裡面有前所未見的超痛快坦克大戰式射擊遊戲！超卡哇伊的遊戲表現，保證讓F世代的年輕玩家們手癢難耐，超簡單的控制方式，也讓LKK級的年長玩家，可以毫無困難、不費吹灰之力的輕鬆上手！是一款適合全家大小同樂的射擊小品哦！^^

蕾蕾：哦！小藍哥哥，如果沒有暴力、血腥、叫囂的遊戲，我是一概不玩的哦！^^



搶救最可愛的玩具世界



衝啊！衝啊！烈火戰車

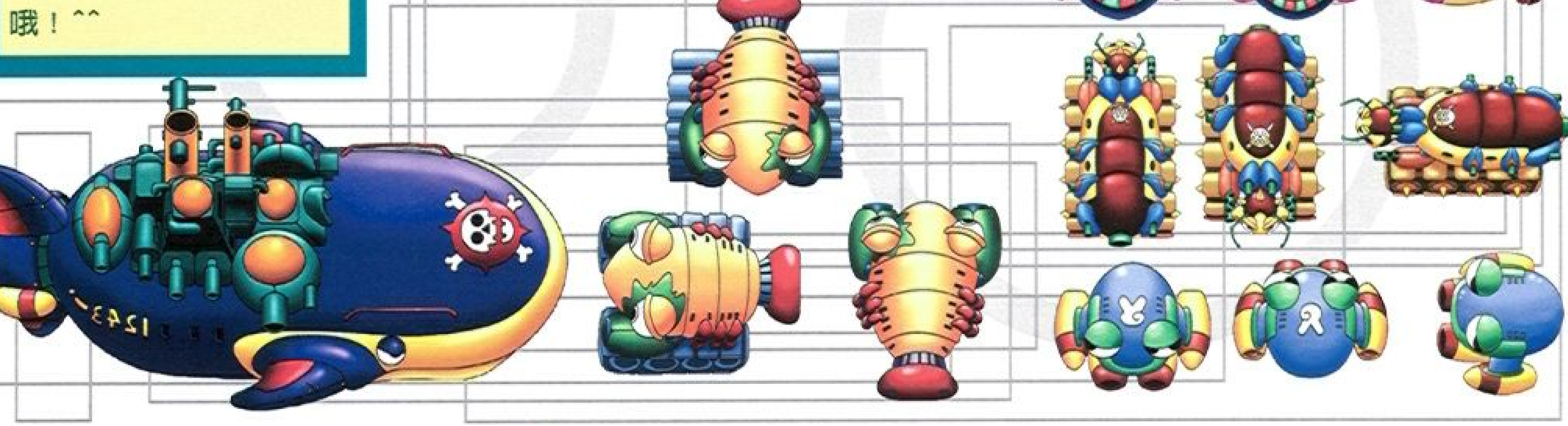
在由鋼鐵與塑膠所組成的P&M玩具世界中，愛作怪的猛魚與酷蟲兵團鬧得世界秩序大亂，一組被電視召喚到玩具世界的小機甲戰隊，在莫名其妙情況下被不負責任的賦予『救世主』偉大使命，為拯救玩具世界，與強大的猛魚與酷蟲兵團開始了一場驚天地、泣鬼神的轟炸大戰！！

超個性的戰鬥機甲選擇

在遊戲中玩家將可以依每一道關卡的任務、敵人與地形不同，任意選擇操作三款特性與造型各有所長的個性機甲，進行一次又一次的刺激轟炸戰鬥。遊戲一開始有三款超個性的可愛機甲讓玩家選擇，分別是裝甲超厚、砲彈威力超猛的老爺機甲，機動靈活、戰力均衡的毛頭機甲與華麗粉嫩、火力嗆辣的淑女機甲，它們各有不同的炮火戰力、裝甲厚度與移動速度，各自能在不同的任務目標、地理環境中發揮出最大的戰力，只要選對機甲、將機甲性能發揮到百分之百，就可以戰場上搶得先機、輕鬆獲得勝利！此外，遊戲中還隱藏著2款超級強力的神秘機甲，至於取得方式就先賣個老關子，留待玩家在遊戲中一一挖掘吧！



機甲設定圖





機甲軍團要你好看



猛魚、酷蟲機甲軍團

而在這場空前絕後的玩具世界大戰中，酷蟲與猛魚軍團也不是省油的燈！猛魚軍團是由一群強大的機甲蝦兵蟹將所組成，而酷蟲的成員則是一些機甲毛毛蟲、瓢蟲等等，千萬不要因為它們長相可愛、表情討喜，就輕易鬆懈喔，這些機甲搗蛋鬼，發起飆來的猛烈攻勢，保證讓玩家稍一大意，就淪為炮下亡魂！此外，指揮著兩大軍團的帶頭大魔王，更是橫越整個遊戲畫面的鯨魚戰艦、超大裝甲的巨蚊元帥等扛霸子級機甲！除了橫掃千軍的超強火力威脅外，它們巨大的身軀、飛天遁地的移動方式與橫行四方的超快速度，配合上身邊小蟲小蝦們的不斷騷擾、偷襲，打起來緊張刺激、挑戰性十足，保證讓玩家們大呼過癮！！



神奇法寶全力助陣

以拯救玩具世界為己任的《歡樂奇兵》們，除了本身所具有的酷炫裝備與個性造型外，為了更有效率的打擊作亂搗蛋的蟲蟲魚魚機甲兵團，當然也少不了一些高科技的特殊寶物裝備，來為正義的一方威力加分！玩家在寶物多多的遊戲中，可要時時睜大眼睛，因為隨時隨地都會有功能特殊、威力十足的特殊秘寶出現在戰場上，讓玩家隨時隨刻撿到好康的威力驚喜，例如可以穿牆破壁的穿甲彈、殺敵於無聲無息的隱身器、暫停時間的計時器與最無敵的機甲防護罩等等。只要玩家眼明手快，抓準時機搶得任何一個超級寶物，在寶物加持下大大的提昇機甲火力與作戰機能，就可以輕輕鬆鬆扭轉乾坤，在千機萬甲之中痛快衝鋒陷陣，如入無人之境，殺得機甲怪魚、笨蟲們清潔溜溜！！


站在原地是最不安全的 ^^!!


納入非常活潑的戰場地圖



多樣任務挑戰

想要拯救P&M世界，經由一昧的橫衝直撞，單憑強大火力消滅敵軍機甲是不夠的。隨著劇情進行，遊戲中每一道關卡，都為玩家設定不同的作戰任務與作戰目標，比如在敵人強大火網轟擊下，一方面殲滅敵軍，一方面護衛我方裝備安全，或者獨立牽制拖延敵方進軍時間等等，再加上各式各樣的不同魔王關卡，種種任務設計都將充分繃緊玩家的每一根神經，使玩家面臨千變萬化、刺激過癮的挑戰與考驗，變化豐富、驚喜層出不窮，絕對令玩家拍案叫絕！

另外，再加上每個關卡中不同的草地、沙漠、沼澤、雪原等等作戰環境與大型地圖，每個戰場上所擁有各式各樣不同的迷宮陣形設計，都讓每一道任務關卡都擁有不同的困難度與戰術趣味。玩家不但可藉由戰場上的牆壁、可愛造型場景物品，躲避敵軍砲彈並伺機偷襲反擊外，還可以進一步破壞為數眾多的戰場障礙物，好方便進行所擬定好的作戰策略！當然，敵人的砲彈轟擊，也會破壞戰場中的障礙物進一步的改變戰場地形，讓簡單的遊戲戰局瞬息萬變，充分讓玩家依據任務、地形需要，靈活發揮所駕駛的機甲特性，體會在不同環境、不同限制下，利用、破壞各種地形作為掩護，享受益智動腦又刺激的作戰樂趣。


這是怎樣！海豹耍寶嗎？


好大的鯊魚飛彈彈頭哦！


你一拳，我一槍，打得敵人死光光


埃及墨魚射擊台？這樣也行啊！





果真是老少咸宜

《歡樂奇兵》是一款非常適合一家大小在假日節慶的團圓時光，互相競賽、共同合作的歡樂製造機！遊戲支援雙打功能，在單機基礎上將遊戲畫面切割成兩邊，可以讓兩人在互不干擾的情況下彼此合作下，也保有互相競爭的緊張氣氛！

雖然說全家人一起遊戲，可以互相切磋、增進感情，但是現在遊戲的操作都那麼麻煩，老爸老媽或小弟小妹能學會嗎？放心，容易上手的《歡樂奇兵》，只要五個按鍵就可以通通搞定：向前、向後、向左、向右、射擊，而且還支援遊戲手把搖桿，保證讓人人都可以輕輕鬆鬆拯救世界、成為百分百的射擊天才！！


快樂雙打、全家同樂

正宗麻將 雍正王朝

預定推出日2003 1月

＊研究製造所：創新軟件　＊遊戲類型：益智麻將＋角色扮演　＊販賣流通所：智冠科技　＊科技需求：P3-300、64MB



小尼：話說五千年中國歷史中，登位過程爭議最大、最神秘的皇帝，莫過於雍正皇帝，而在沒有電腦遊戲的時代中，人口最多、最受中國人喜愛的遊戲則莫過於麻將！所以《正宗麻將之雍正王朝》，將詭譎的歷史謎雲與麻將遊戲作結合，已經在中國的歷史上，留下了一個無可替代的里程碑，將中國麻將帶到一個空前未有的遊戲新境界哦！

小藍：唉～連皇位都可以拿來賭！果真是中國五千年的國粹！^^!!

勝負尚未揭曉，戰局還在進行

從操作上來說，《正宗麻將之雍正王朝》採用了一“鼠”走遍天下，十分容易上手，操作介面清晰明瞭，物品的裝備與轉換快捷方便，不管是麻將娛樂還是進行故事，都可以讓玩家，輕易上手，不必花太多的時間去摸索遊戲的操作方法。



▲來！吃牌！

在劇情模式進行上，以Q版人物在廣大華麗的北京城裡，自由的進行事件挖掘與探索，玩家可以自己到青樓、酒店等等八大行業商店打探消息、買賣物品，或者與店家們進行親民的麻將切磋活動。遊戲牌局以正統的中國麻將為設計基礎，進行時以1對1的麻將對戰為主，除了劇情限定的麻將對打需要將對方的銀兩贏光分出輸贏外，一般的麻將切磋都可以在該局結束後跳回繼續劇情。所以玩家可以帶著身上所有的銀兩，贏遍北京城裡的上至皇親貴族、達官貴人，下至鉅商大賈、販夫走卒，自由打遍北京無敵手！



▲準備進入麻將紫禁城吧！

皇權爭霸　再摸八圈

《正宗麻將之雍正王朝》將角色扮演的成分，融入在麻將之中，讓玩家扮演歷史上最受爭議的雍正皇帝，以全新的搞笑角度詮釋雍正登基之前，諸阿哥間的爾虞我詐、鉤心鬥角。遊戲以角色扮演方式串起劇情主軸，而將角色扮演遊戲中的戰鬥部份，轉化為一場又一場的麻將爭霸！

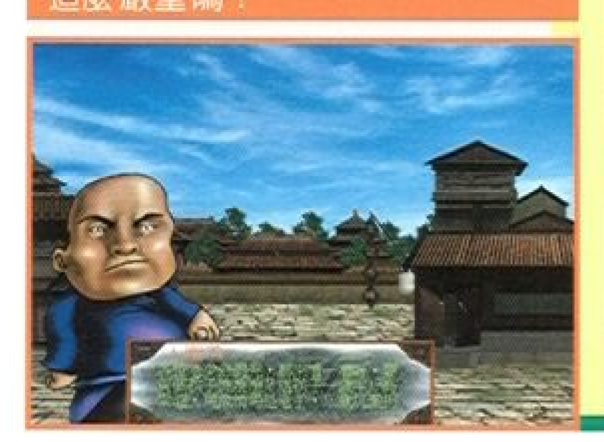
所以除了單純的麻將競賽外，遊戲中玩家將隨劇情接到許許多多的主線、支線任務，遊戲中當玩家和各個阿哥的關係度達到一定程度的時候，他們就會請你幫助他們完成一些秘密任務，這些秘密任務隨著難易不同，完成後將得到許許多多千奇百怪、在牌局中起著關鍵作用的謝禮或獎勵。而作為皇子，皇上自然不會讓玩家清閒著，康熙老爺也會不時分派不同的任務給玩家去完成，由於在任務解決中又擁有分歧的遊戲選項，再加上為了爭奪皇位，更要處理好與諸位阿哥、衆大臣與老爸康熙皇帝之間的關係，劇情自由開放、豐富多元的程度，甚至比一般角色扮演遊戲出色！！



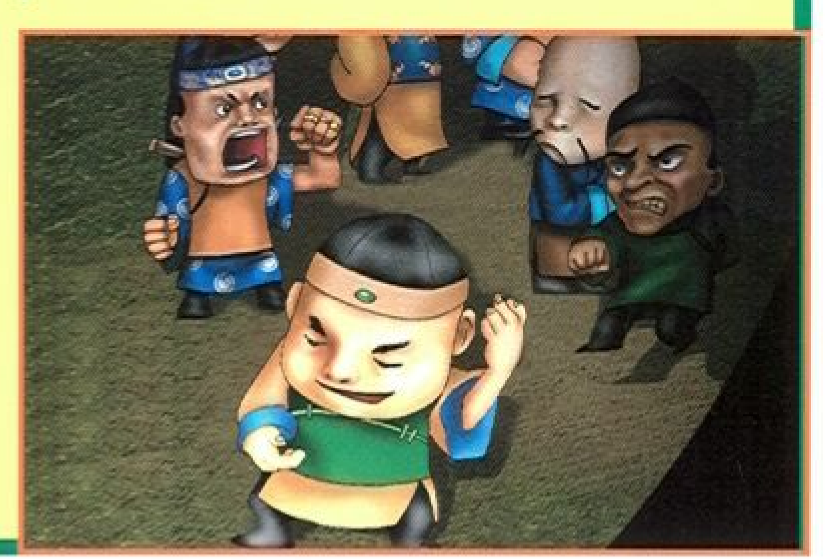
▲流局就流局嘛！一定要這麼誇張嗎？^^!!



▲上個妓院還要和老鴇對賭，有這麼嚴重嗎？

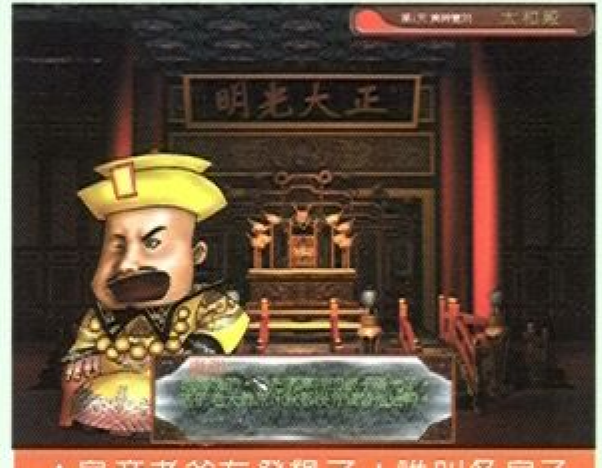






爲求皇位，巴結再巴結

所以遊戲人物除了擁有一般麻將遊戲人物所具有的牌品、個性不同外，北京城內多達60多位在牌桌上不打不相識的遊戲人物，不論是摸牌、吃牌、胡牌，也都各有耍賤逗趣的豐富表情，與無厘頭的搞笑動作演出，配合上令人發噱、哭笑不得的語音挑釁，保證讓遊戲交鋒過程笑聲不斷。



▲皇帝老爸在發飆了！誰叫各皇子把錢都輸光了呢？^^!!

更必須進一步提昇友好度，為奪王位更要增加對康熙皇帝的寵愛度，人物彼此之間檯面上競爭合作、檯面下鉤心鬥角，送阿哥們美女、名畫古董，換來他們的稀有寶物，並讓他們玩物喪志；捉住高官們貪贓枉法的弱點痛腳，好逼他們快快交出國庫欠缺的銀兩！幽默爆笑的遊戲對白，令人捧腹大笑的劇情描述，一改嚴肅、壓抑的皇宮氣氛，在談笑間穿梭於宮廷鬥爭之中。《正宗麻將之雍正王朝》努力刻畫每一個角色，個性鮮明的人物設計，形象風趣的人物神態，人物的互動關係活潑豐富，將帶給玩家不斷的遊戲樂趣！


▲老爸！我看你還是先去醫院吧^^!!

耍耍小手段是一定要的啦！

從道具的角度上來說《正宗麻將之雍正王朝》是一款完整的角色扮演類的遊戲並不過分。因為在遊戲中道具並不是裝飾的存在，而是起著重要的作用。道具可以改變人物的屬性，甚至可以增加人物的運氣。



▲手邊的牌這麼差，還是換一換好了。

遊戲中許許多多的百寶道具，也擁有角色扮演遊戲的冒險過程中，解決難關、增進實力、改變人物屬性的多樣威力功用，而不只是單純的裝飾性存在。

例如《正宗麻將之雍正王朝》在卡片的設計採用了獨特的機率配牌方式。相較於以往的益智麻將遊戲中，卡片的種類和功能都比較單一的情形，《雍正麻將之雍正王朝》加入了豐富的卡片系統，大大增強了遊戲的耐玩性和趣味性。卡片的使用可以使手上的牌化腐朽為神奇，甚至可以直接取得對戰的勝利，具備意想不到的神奇能力。當然，越是神奇的卡片，也就越是難以得到，這就要看玩家自己的能力和運氣了。

▲唉～打不過人家，只好使用白虎卡了！

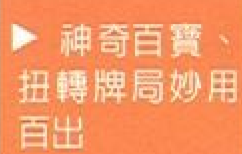
多種遊戲模式任君選擇

除了豐富的劇情模式之外，針對喜愛單純麻將對戰的玩家們，《正宗麻將之雍正王朝》也提供了2人和4人的電腦對戰模式。再加上遊戲開放給玩家難易度的選項設定，保證不論是縱橫牌桌的麻將老手，或初探麻將奧秘的滷肉腳，都可以在遊戲中找到適合自己牌技等級的麻將樂趣，並真正的比較出玩家們的麻將功力，好進一步壯大玩家的麻將實力！


▲交織情仇糾葛的活潑人物

對很多玩家而言，只和電腦對戰就是不過癮，偏偏又在手癢時刻湊不齊打牌的牌搭子，難道新年就只有看看無聊的綜藝節目、在被窩中昏睡度過！？不用擔心，《正宗麻將之雍正王朝》還支援兩人區網對戰，保證讓玩家可以和對手通殺三天三夜，從初一戰到初四，多種遊戲模式讓快樂全年無休！


▲簡易上手、搞笑風格可愛進行


▶ 神奇百寶、扭轉牌局妙用百出

孔明傳

預定推出日2003 1月

＊研究製造所：珠海第三波　＊遊戲類型：角色扮演＋戰棋　＊販賣流通所：第三波　＊科技需求：P-II300、64MB RAM

《孔明傳》最大的特色是以前所未有的遊戲型態、詮釋角度來敘述三國智將諸葛孔明的一生。眼看發售日逐漸逼近，現在就延續上一期的基本概念篇，繼續介紹遊戲的角色培育部分，製作小組在這方面作了非常豐富的設定，每個玩《孔明傳》的玩家，都能培育出個人專屬、獨一無二的角色。在歷經幾場戰鬥之後，所有的角色們都累積了一些實力。在出陣之前也要記得進行各項養成的相關工作，否則到下一個戰場只有被痛宰的份。

（※備註：本文使用圖片皆為開發中畫面）

角色能力值分配

所有職業的角色都會升級，但升級並不一定等於能力的提昇。角色本身的能力強弱，除了先天的特徵之外，最重要的還是要靠玩家親手調配。您可以好好利用戰鬥中累積的點數，培育出理想的屬下。

關於點數分配與各項能力值的影響，說明如下：


▲玩家將可以依自己喜愛調整屬下的能力值

- 力（力量）－攻擊力。也就是力量越大，攻擊力越高。
- 智（智力）－術法值、術法攻擊力。可增加術法值的上限與使用術法攻擊時造成的損害。
- 敏（敏捷度）－命中、閃躲、移動力。提昇該角色的攻擊命中率、迴避率，以及在地圖上移動的範圍。
- 防（防禦力）－生命值。當生命值為0，就請等待下次復活的機會吧。



兵種與轉職

在戰場上活躍的角色們，依兵種可分為分別為刀兵（如魏延）、劍兵（如趙雲）、斧兵、錘兵、槍兵、弓兵（如黃忠）、攻擊型法師（如孔明）和輔助型法師（如小喬）八類。運用兵種的活動特性與代表的五行屬性，在戰場上可達成事半功倍的效果。假設同等級的劍兵（金）面對錘兵（木）、斧兵（火）時，按照「金剋木」的五行規則，劍兵對錘兵的殺傷力會大於攻擊斧兵。相反地，由於「火剋金」的原則，劍兵攻擊斧兵的傷害不但會比預期小，一遭到攻擊很有可能陷入危機。

士兵在戰鬥中可獲得經驗值，當經驗值累積到某個程度就會升級。每個兵種的等級上限是15級，大約在12~15級左右就有資格轉職，等級越高、選擇機會也越多。共有3次轉職的機會（部份特殊兵種例外），找城裏的教頭就能幫符合條件的人轉職。轉職之後，角色的能力值分配策略可能也需要改變，更加凸顯每個角色的特性。


▲紅色格子代表攻擊範圍

技法學習與點數分配

遊戲中共有15種技法的設計，依性質的不同，主要可分為戰鬥技法與輔助技法兩類。前者的功用多為提高戰鬥技巧，例如提升武器使用能力、防禦能力等等；而後者的功用形形色色，諸如增加買賣的技巧等等。想學習技法之時，請到城裏找穿白衣服的武將即可。學習的時候也有兵種之分，比方「煉氣」的技法為法師專用、刀兵不能學習「槍戟」的技法之類的。





學會之後，打開系統選單中的「技法」選項，裏面會列出該角色學會的技法一覽。把戰鬥中累積的點數加在喜歡的技法上，就能使技法升級。每種技法最多可練到9級，而且每種技法升級所需的點數也不一樣。掌握了9級的技法後，人物的能力將會大幅提高。對了，點數加下去之後是收不回來的，決定前最好三思。


▲妖術士可以轉職成方術士了。


▲不愧是名將周瑜，果然精通多項技法。這一仗會打得很辛苦啊…


▲裝備的買／賣／裝備在一個畫面一次解決

戰鬥中最炫麗的篇章－術法講座

各種視效炫麗、效果豐富的術法，也是《孔明傳》戰鬥中最吸引人的部份。《孔明傳》也把五行的概念運用在術法的設計，五大系合計40餘種術法，表現出不同的特性，如火系注重攻擊，水系以輔助為主，有些木系術法會附加中毒的特殊效果等等。在角色升級的同時，有時候會學到新的術法，而且可以在下一回合馬上使用。

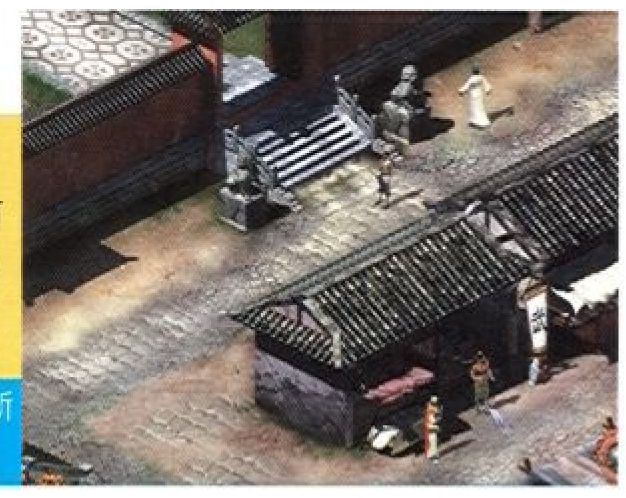

▲基本陣屬性術法－一字長蛇，附加中毒效果。

除了原有的金木水火土五系術法之外，還有一項孔明專屬的隱藏屬性－「陣」屬性。孔明也是唯一的「陣」屬性角色，他不受五行生剋關係所束縛，當他以「陣」屬性術法攻擊任何屬性的角色時，對方所受到的傷害值都是一樣的。不但如此，「陣」屬性術法的的威力、殺傷力與附加能力都優於同等級的五行屬性術法。孔明曾在三國時代使用的名策略都會以這樣的形式在遊戲中重現，敬請期待。


▲醫術士是比祈禱師高一級的職業，以治療與屬性輔助為主。現在所施的術法可使受術者增加抵抗木屬性攻擊的耐性。

戰鬥的中繼站－城鎮

經歷數場苦戰之後看到城鎮，就像在沙漠中看到綠洲一樣興奮。拖著隊上的傷兵和好不容易拿到的戰利品，放鬆心情在城裏晃晃，享受片刻的安寧。也記得和路人聊聊吧，他們不經意的一句話，可能都是觸發新任務或是尋找稀世珍寶的情報。

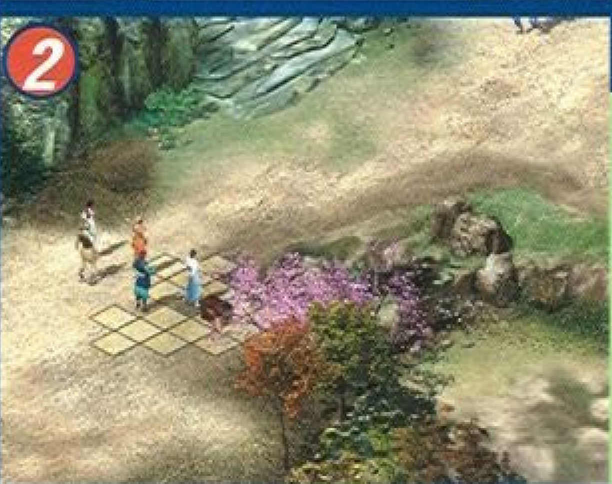

▶ 鐵匠和商人都是所有戰士們的好伙伴。

遊戲進行流程簡介

1


◀ 進入戰場之前得選擇一起戰鬥的伙伴。每次最多有八位（含孔明）參戰，當伙伴一多，人員的調度也會變成一項重要的策略。

2


◀ 戰鬥採回合制，待我方人員行動完畢後才輪到敵方動作。在我方動作期間，誰先採取行動都沒關係。

3


◀ 點選右下角的系統圖示可執行各項動作。如地圖查看為顯示敵我雙方位置。戰場記錄是將當時的進度存到暫存檔，戰敗時可載入該記錄繼續下去。回合結束就是提早結束我方的動作。

4


◀ 將游標移到敵方雙方的角色身上，在畫面的左方或右方將會出現該角色的狀態簡表。請注意怒氣值，當該角色遭到攻擊就會累積，有些絕技需要消耗怒氣。下方的圓圈表經驗值，當整個圓圈快集滿時，就代表該角色即將升級。

大蕃薯麻將館Online

預定推出日2003 1月

＊研究製造所：鉅崴科技　＊遊戲類型：線上益智　＊販賣流通所：未定　＊科技需求：C-300、64MB



小藍：上期為讀者搶先報導了台灣十六張四人版麻將及決戰四川省與樂透彩，而本期小藍將繼續介紹最養眼、最有趣的香港十三張麻將（麻雀學園版）及大蕃薯遊戲工房5.0版的最新功能哦！大家再來一次賭到底吧！^^

蕃蕃：小藍哥哥啊！你確定還要再玩嗎？你的壓歲錢不是都預支光了嗎？^^

小藍：唉～蕃蕃公主！不要再提醒我了@@！！

80年代 麻雀學園風華再現

香港十三張麻將學園版是屬於兩人版的麻將遊戲，不同於台灣十六張麻將跟其他遊戲的地方是玩家在選擇角色的時候，不再如同過去選角色是選擇自己想扮演的角色，現在是選擇你想要看見的人物喔！在兩人版的麻將遊戲中，玩家可以選擇自己想看到的人物跟另一位真實網路玩家進行麻將比賽，也就是過去在大型機台中的麻將學園重現江湖，玩家除了可以看健美的美少女之外，還能跟真人一起鬥智廝殺喔！

玩家剛伸出手去碰的時候

另類 麻將格鬥

在兩人版的麻將遊戲中，在我方的右下角及對家左上方有心型的標誌，這個標誌就像是格鬥遊戲或是角色扮演中的HP，只要玩家在遊戲中胡牌時達到一定程度的台數或是累積台數時，對家就得乖乖的束手就擒負責娛樂你，怎麼娛樂法勒~~就是不停的換裝博取你的開心，而攻擊的越兇猛當然就換的越清涼囉！但是成年的玩家可能以為能夠垂涎欲滴享受真正的成人遊戲了，不過很抱歉，其實並沒有喔~~因為大蕃薯遊戲網戰可是適合全民的遊戲，當然要維持良好形象堅持三點不露囉！至於有沒有全都露，小藍會負責跟製作小組逼問有沒有密技之類的方法！嘿嘿~~~^^!!



害羞的中國美女臉都漲紅了！

首創 特殊麻將遊戲機制

所有的玩家可以依個人的興趣選擇不同玩法進行網路真人對戰，在麻將館中玩家除了可以玩基本的麻將規則外，系統中特別新增多種不同遊戲機制供玩家選舉哦！

1 幸運台數

例如：當幸運台數為5時，此時玩家胡的台（番）數若恰好為5台時，則各家需多付100-300點給胡牌的人



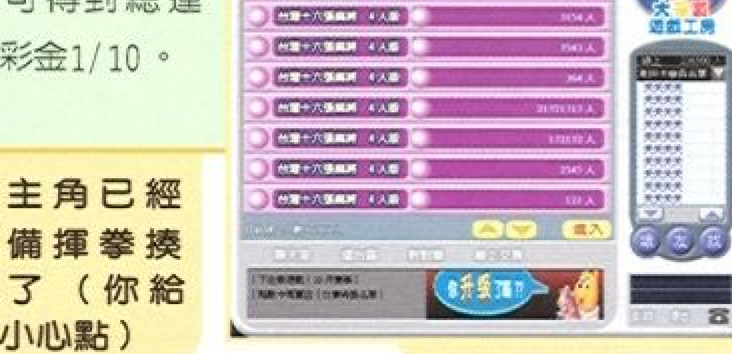
女主角已經準備揮拳揍人了（你給我小心點）

2 幸運台型--加倍型

例如：當幸運台型為碰碰胡時，若玩家胡牌時恰好有碰碰胡，則此時所有點數加倍計算。

3 幸運大滿貫--連線彩金

當玩家胡大牌時，可選擇是否以贏得點數5%，進行麻將押點大賽，贏時即可得到總連線彩金1/10。



上期報導的遊戲大廳

4 見字見花--加台型

有2隻花加2台，國字成【刻】即加一台。

5 幸運累計獎--每100台加送1000點

例如：當線上累計台數為96台時，此時玩家胡4台即中獎。遊戲全程個性化人物及逗趣爆笑人物語音，在遊戲玩家可依自己的喜好選擇的角色，同時依角色其風格不同而有不同人物語音。遊戲提供8個角色供玩家選擇，真實程度讓你覺得彷彿置身在麻將桌前。

宛如 真人的觸碰系統！

玩家在遊戲過程當中，除了可以讓網路玩家進行交談外，還有另一項特殊的遊戲玩法喔！那就是玩家的滑鼠游標就表代一隻手，可以藉由這隻手跟遊戲的對家進行第二類接觸，不過每位主角的個性可是大不相同喔！有的女主角會害羞的臉的漲紅了，也可能會揮一拳過來，讓你鼻青臉腫再順便胡你一把哦！


女主角對玩家的不安分很生氣喔


玩家使出厚臉皮的精神，讓女主角都臉紅了

大蕃薯 遊戲工房5.0版全新介紹！

小藍特別深入大蕃薯秘密基地，深入挖掘發現短短一個月內，上次報導的遊戲工房面貌已經全面完全不一樣了，除了換上了更漂亮的新裝，還增加了許多功能。而主要兩版的差異除了遊戲大廳整個操作介面完全美化之外，此次小藍也會在產品上市前做一次詳盡的功能介紹哦。



超好用的開局系統

有了最新的開局系統後，玩家可以真正開一局真正屬於自己的麻將遊戲，玩家能夠選擇成局的點數，不論是50/100或是100/300都操之在你，也能限制其他玩家考慮的秒數，不會讓你被烏龜拖到氣死了，也不讓你被高手電到ㄐ一ㄐ一叫，尤其是密碼設定的功能可以讓你真正的邀你的三五好友一起上網打麻將， 因為要參加該局就必須輸入正確密碼才能進入喔！

遊戲等待畫面，除了可以看到該局設定外，還有簡易聊天室喔！

玩家資料修改
訂閱電子報
車拼卡帳號儲值
付費方式選擇
個人資料查詢
取消

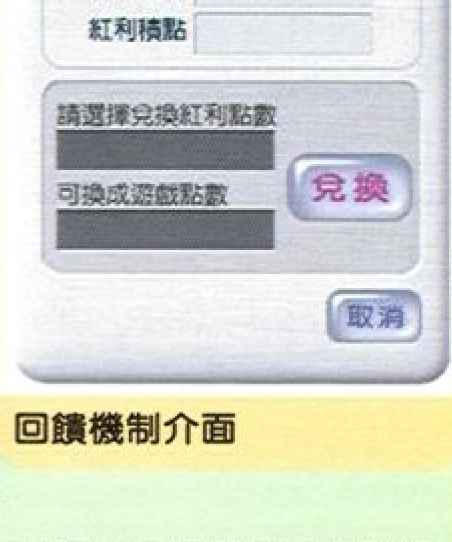
個人化操作介面

會員回饋機制

在麻將館中玩家可選手兩種不同的會員資格，如果你是屬於休閒型的玩家可選擇歡樂區與同好進行遊戲。當然如果你覺的你的麻將技術夠高超的話，你也可以選擇車拼區，在此區玩遊戲，是有輸贏的哦！當然你的遊戲點數就是遊戲中的籌碼，贏的玩家可以取得共同設定好的遊戲點數，想享受真的麻將輸贏的快感嗎？選擇車拼區就對了！而會員在遊戲進行過程中將不斷累積紅利積點，除了未來首先開放可以直接兌換遊戲點數外，未來大蕃薯遊戲網戰也將比照銀行信用卡的累積紅利提供更多樣化更吸引人的商品來回饋所有的會員。

點數兌換
現有點數
紅利積點
請選擇兌換紅利點數
可換成遊戲點數
兌換
取消

回饋機制介面



個人化設定

新版的遊戲工房大廳，玩家能夠輕輕鬆鬆的將整個遊戲大廳設定成為自己專屬的線上遊戲，在遊戲大廳中玩家可以透過我的最愛來設定自己常玩的遊戲，也可以透過介面來設定個人資料、訂閱電子報、選擇計費方式、甚至都可以在新版中，完整的串聯你整網路社群，讓你輕輕鬆鬆的掌握網路的人際關係！



付費方式選擇





童話 Fairyland

預定推出日2002 2月

＊遊戲類型：連線角色扮演　＊研究製造所：雷爵資訊　＊販賣流通所：雷爵資訊　＊科技需求：PII-300、64MB、顯示卡8MB



顧名思義，《童話》的設計目標，就是提供玩家一個盡情歡樂的童話世界。與其他許多只著重於單一特色的網路遊戲比起來，在本遊戲中，玩家可以同時享受到打怪練功、工作賺錢、捕捉和訓練幻獸的樂趣。目前《童話》計劃在1月中做close beta，2月中做open beta，有興趣參與測試的玩家可以密切注意^^

各式各樣職業與工作

在《童話》中，玩家可以接受世界各地居民的委託，完成種類繁多的任務。其中包括許多大家都耳熟能詳的童話故事與童話人物，例如：幫小紅帽送東西給老奶奶、喚醒沈睡中的睡美人、拯救高苣姑娘。而且還可以不斷向各種怪物挑戰，以獲得升級所需的經驗值以及各種戰利品。

《童話》現有30種工作技能，諸如：挖礦、採集、伐木、狩獵。由於商店只會出售一些等級比較低的物品，因此更強一點的裝備、道具，全部都必須倚靠玩家自行生產。由於工作技能的修練有其限制，不可能將所有的技能都修練到很高，因此，比較高等級的物品都必須依賴玩家彼此間的互助合作，才能夠製造完成。



創造人物時，除了選擇種族、性別外，還可以選擇人物造型，並且自由調配人物的顏色喔！

工作與戰鬥公會

在工作的過程中，玩家可以選擇工作職業工會來加入而且只要完成公會指定的工作，就可以取得公會認可的職業頭銜，職業頭銜越高，可以得到的優惠就越多，但是認可的條件也就越難。而且只要跑去加入了其他公會，之前所有的職業頭銜就會被取消，就算以後回到原來的公會，也得要辛苦的要從頭幹起才行。所以要轉換公會最好要事先考慮清楚，變更公會可是一件勞民傷財的事情。

而戰鬥職業公會可分為三種，戰士公會、修士公會及旅人公會。剛加入公會時，玩家必須分別從見習士兵、見習修士、見習旅人開始做起。見習士兵可以就職成刀戰士、劍戰士或斧戰士；見習修士可以就職成僧侶、法師或信徒；見習旅人可以就職成武鬥家、幻獸師或商人。不同的職業可以學習不同的技能，這些技能有的會提高玩家的戰鬥能力，例如：斧戰士的斧技和連擊，或僧侶的元素魔法和祈禱。但是也有些職業的技能是用在戰鬥之外的狀況下，例如：商人的搜尋技能，可以協助同隊的玩家獲得更多的財寶。此外，見習階段玩家可以隨意退出公會，但是如果玩家完成就職後，就無法退出公會了！



青鳥城是精靈族的首都，城裡城外到處都是綠意盎然的森林

百種以上的幻獸任您捕捉

在遊戲中，每位人物最多可以同時飼養十隻幻獸。除了新手任務時可以免費得到第一隻幻獸之外，其他幻獸都必須由玩家從野生幻獸中捕捉回來才行。當戰鬥中敵方幻獸只剩一隻，且生命值低於某一程度時，玩家就有機會藉由封印石的力量，將野生幻獸加以封印。將被封印的幻獸釋放出來後，就可以成為自己的幻獸，或把牠出售給其他玩家。

由於在《童話》中，除了頭目級的幻獸無法加以封印捕捉外，其他所有看得到的幻獸，都可以想辦法抓回來馴化。而且截至目前為止，遊戲中已經提供了百種以上的幻獸，並且陸續增加中。有本事的玩家，千萬別放棄這個自由挑選自己的幻獸部隊的機會呦！



吉恩村外有個行動鬼祟的老婆婆，拿了奇怪的蘋果打算做什麼呢？！

幻獸變身大作戰


只要換新服裝，人物身上的造型也會跟著改變！

為了使玩家獲得更多的趣味性，《童話》的玩家還可以自行製造特殊的變身藥水，將自己變身成為不同的幻獸模樣進行遊戲。變身成為幻獸之後，不但可以提高玩家對於該種幻獸的魅力，增加收服幻獸的機率，而且在戰鬥中打倒該種幻獸時，還可以增加掉寶的機率。

不過，變身劑的製作可不簡單哦！玩家必須事先收集10隻同種的幻獸娃娃（在戰鬥中打倒該種幻獸，就有機會獲得），將這些幻獸娃娃和其他製作材料交給白雪森林中的女巫，才有機會得到神奇的變身藥劑。而且變身幻獸也有時間限制，上線時間一天後，玩家就會變回原來的模樣。


在《童話》中，玩家間可以自由交易物品和幻獸。

幻獸技能—讓幻獸去上學吧！

《童話》中的幻獸除了升級時增加屬性數值之外，還可以向分佈各地的NPC學習各種的幻獸技能。而且每一種幻獸可以學習的技能都不一樣，例如：「肉體強化」可以提高幻獸的攻擊力。「推車」可以讓幻獸推車載主人四處移動。目前已有49種幻獸技能。所以，各位玩家千萬別讓您的幻獸輸在起跑線上，就算要付點補習費用也該讓心愛的幻獸上學去吧！


戰鬥特效-火焰流星


為了節省玩家的時間，在首都和新手村之間有魔法陣可供傳送。

童話百科與幻獸圖鑑

由於《童話》中目前已經有上百個任務，等待玩家解決。為了協助玩家記憶這些數量繁多的任務完成狀況。在遊戲的「童話百科」中，提供了一個詳細的任務列表功能。詳列各項任務的完成與否，以及下個階段的任務內容。無須玩家邊玩邊做筆記。

在童話百科中，除了任務列表之外，還有一個可以蒐集所有幻獸卡片的幻獸圖鑑。當玩家打倒某種幻獸時，會有機會拿到這種幻獸的幻獸卡片。因此玩家可以嘗試將《童話》中上百種以上的幻獸卡片全都蒐集到自己的幻獸圖鑑中。和其他玩家比賽誰才是蒐集最齊全的人！


童話百科中提供了任務列表和幻獸圖鑑，玩家可以在此看到任務的進度和蒐集的幻獸卡片。

新西遊記

預定推出日 2003 2月

＊研究製造所：卓越數碼　＊遊戲類型：線上RPG　＊販賣流通所：遊戲龍　＊科技需求：Pentium III 500 MHz、256 MB



《新西遊記》是由「遊戲龍科技」所代理的萬人連線遊戲，是一款大陸卓越數碼所自行研發的網路遊戲，《新西遊記》的人物採取Q版造型，配合著略帶誇張的動作，活潑可愛中帶有少許搞笑風格；遊戲故事在原著的基礎上又有發展變化，力求生動有趣。目前《新西遊記》正在作3000人的close beta，預定一月會有正式的測試版問世，讓我們看看這款國產的網路遊戲有何特色吧：

家喻戶曉的「西遊記」所改編遊戲

「西遊記」的故事想必大家是耳熟能詳，孫悟空更是以他蓋世的武藝、百變的神通、跳脫潑辣的性格，成為每個人童年最崇拜的大英雄。而西方取經的路上那些離奇曲折的冒險經歷，即使跨越千年，依然深深打動著每一個讀過它的人，讓人恨不能也投身其中，體驗一回「披星戴月、斬妖伏魔」的神奇經歷。雖然各位玩家無法在《新西遊記》中親自扮演著孫悟空，但是玩家將親身經歷到齊天大聖孫悟空所經歷的大鬧天宮及西天取經的若干磨難。諸如：花果山占山為王、力擎如意金箍棒、攪鬧蟠桃盛會……等等。這眾多的任務需要玩家在不斷的修煉中提高自己，才能一一通過。在主線任務之外，另有近百個支線任務，分別適應不同等級的玩家。遊戲中可選擇去做或不做，對主線任務沒有影響，但任務完成後的獎勵對玩家的修煉會有一定的幫助作用。



▲《新西遊記》是類似《石器時代》的切換式即時戰鬥

武學、道行決定強弱

和一般的網路遊戲不同，《新西遊記》並沒有職業之分，玩家一開始就只是一名14歲的人類，但因為可以選擇的門派不同、未來學習技能的分配，都會造就出不同性質的角色，也就不會因為選錯了職業，想換職業時還得重練等級，這些情況都不會出現在《新西遊記》裡。在《新西遊記》裡面有許多性質的技能，玩家必需努力的賺取潛能，這是《新西遊記》中提升技能等級所需的技能點數，不過，由於潛能有限，所以玩家開始時最好是先專精於某些技能。

《新西遊記》和其他線上遊戲不同的是，在遊戲中並不沒有級數之分，而是以中國式的道行及武學經驗來呈現玩家的強弱。武學經驗是指在遊戲中通過戰鬥獲得的經驗值，武學的多少直接影響物理攻擊的命中率。而道行則是顯行出你的修練程度，有些任務會限制道行在多少以上，像要上天宮道行就得達到16000點以上(也就是16年)。當然，最重要的就是技能等級，因為技能等級將決定你的攻擊能力，如果將有限的潛能發揮到最大的效用，就得靠玩家自行體會學習了。



▲琳琅滿目的各式技能



▲除了主線任務外，也有許多支線任務

有「陽壽」的限制

另外，在現實生活中所有人都是有壽命限制的，這點在遊戲中也會體現出來，戰鬥死亡等原因更是會縮短壽命，一旦陽壽盡了，則這個人物就會永遠死亡，再無法進行遊戲，所有的技能、裝備都全部失去。簡直是太可怕了！而在完成所有的主線任務後便能長生不老了(長生不老的方法還有別種方法，並不僅僅是完成主線任務)。而在主線任務之外，另有近百個支線任務，分別適應不同等級的玩家。支線任務可選擇去做或不做，完成與否對主線任務沒有影響。目前市面上大多的網路遊戲內容多半是為男性玩家所設計，為此《新西遊記》將破除此迷思，讓姊姊妹妹站出來！女性玩家可透過遊戲中「比武招親」的方式，讓不僅武功高強而且風度翩翩的帥哥拜倒在妳的石榴裙下！



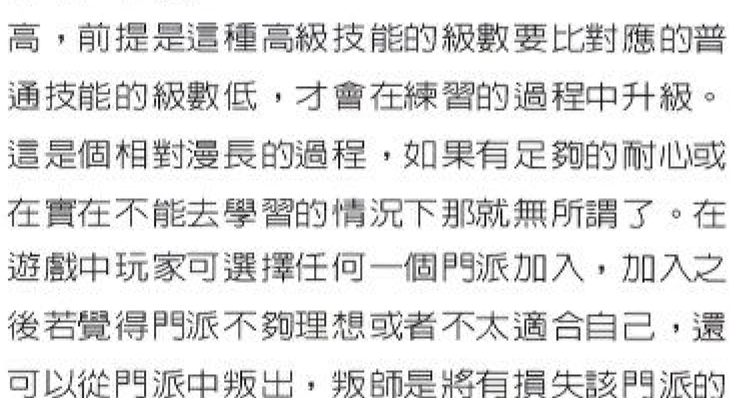


八大門派各有所長









想在這個世界裏立足，就得有高強的武功（雖然是神話世界，但沒有武功也是寸步難行的）。功夫不是從娘胎裏帶出來的，想要有高強的武功就要去學習。在這個世界裏一共有八個門派。每個門派的基本技能大多相同，比如輕功、內功心法、法術、拆招卸力、基本拳腳等，還有根據各門派特長而定的基本技能，比如棍、劍、刀或杖等。而每個門派的特殊點在於其獨有的特殊技能（高級技能）。各門派各有各的特色，比如方寸剛猛、月宮輕靈、普陀沉穩、地府詭異、龍宮兇狠、雪山毒辣、五莊觀飄逸、無底洞狡詐。可以根據自己的喜好選擇合適的門派，只有加入門派才能學到相應的高級技能。

當然，有些高級技能是可以透過練習普通技能來提高的，如果不想去滅妖或解謎就可以通過練習來提高，前提是這種高級技能的級數要比對應的普通技能的級數低，才會在練習的過程中升級。這是個相對漫長的過程，如果有足夠的耐心或在實在不能去學習的情況下那就無所謂了。在遊戲中玩家可選擇任何一個門派加入，加入之後若覺得門派不夠理想或者不太適合自己，還可以從門派中叛出，叛師是將有損失該門派的獨門技能，所以要考慮清楚才好叛師。不過有些可以帶出師門的技能也許會在另一個門派的修煉中派上用場。這樣身負眾多門派絕學，甚至可能因此而創造出獨步天下的合技呢！

▲遊戲中將有5種角色可供選擇





▲每個道具都會有不同的格數



努力滅妖取得潛能

在遊戲中，學習技能是要消耗潛能的，我們剛來的時候是沒有潛能的，怎麼辦？最快的辦法就是去滅妖。所以去弄套裝備先吧，不過一開始肯定是不能弄到最好的，先將就一下，如果這個時候用最好裝備反而不好，你還是小孩子啊，那麼重的裝備多累贅，會影響你的戰鬥躲避成功率的，等更有力的時候再說吧。

把裝備都該穿的穿上該拿上的拿上，到長安天監台和袁天罡談話，會得到一個任務。他會告訴你「某某精」在「某某處」出沒，那我們就去那個某某處去找吧。妖怪會到處走的（妖怪也要逛街？），如果去了卻沒有找到，先別急，在四周轉轉，妖怪很快就會出現，找到後就可以殺了。不過下手前要看清楚，因為有時候兩個玩家的妖怪會同名同姓同一個地方，先看清楚了再殺。你殺了別人的怪別人是不會得到獎勵的，別人殺你的怪也一樣。不得獎勵倒是次要，萬一殺錯了比你等級高很多的怪，那就會……死得好慘！因為妖怪是根據滅妖人的等級對應複製的。就這樣，一個妖一個妖的砍下去，就會積累到足夠的經驗和潛能去學習了。

▲玩家可以幻化成天兵天將

除了接袁天罡任務打怪之外，《新西遊記》還有許多的NPC任務，像當官任務，除妖任務，還有幫忙收保護費(沒想到唐朝時候就有在收保護費了)..等，當你解完一件任務時，NPC都會給你不同的報酬，有的是經驗等級，有的是寶物。因為《新西遊記》支線任務眾多，玩家不要一昧的打怪，有時多和NPC聊聊天，說不定有意外的驚喜。







龍族V1.1 冰封記憶



預定推出日2003 1月

＊遊戲類型：線上角色扮演　＊研究製造所：eSofnet　＊販賣流通所：第三波　＊科技需求：PII-300、64MB RAM

《龍族V1.1》的名稱已確定為《冰封記憶》，即將在1月初與玩家見面。這次特別針對新手玩家增加了「雪原雙城戰場」，未來20~60級的玩家也可以參加國戰；在工作技能部分，也針對鐵匠、木匠、製弓匠、裁縫師等進階職業，設計了全新的「技聖」系統。另外，還有新的劇情任務等著玩家們來破解，現在請跟著本仙人打開冰封的記憶，走向技聖坦途吧！

新劇情任務

破解瓦南的詛咒





開始這一段古老的故事前，你將被賦予一個神聖的使命。《龍族V1.1-冰封記憶》，主要是敘述路坦尼歐大王為了回復自己的記憶，必須破解讓他消失記憶的方法。當年他被元老院放逐到荒涼貧瘠的瓦南之地，為了在此地重新振作起來，他必須解決瑟梅尼斯洞窟的怪物，解除瓦南的詛咒，讓他的權利展現，重回元老院，而你將是達成這個任務的幕後推手。

完成這個大型的任務可不簡單，你需要配合劇情發展的步伐，幫助路坦尼歐大王打倒瑟梅尼斯洞窟的怪物。在進入恐怖詭譎的瑟梅尼斯洞窟前，還得要先找到一本重要的書，拿到這本書才得到進入洞窟的咒語，之後得打倒殭屍半人馬，以破除它的詛咒。解開咒語之後會看到路坦尼歐的結界，此時要打倒怪物，用打怪取得的忘卻之骨解開結界，接著就能夠繼續解瑟梅尼斯洞窟第二層的詛咒。步步為營、冷靜應付襲擊而來的超強魔獸，將是完成任務的秘訣。

九小任務打前鋒



想要體驗踩在一片充滿北國風情的雪地打怪、破解任務的新鮮快感嗎？《龍族V1.1》除了主要的劇情任務外，還新增9個小任務，讓玩家一邊闖關，一邊培養自己堅強的實力。這些任務多是在新增的冰天雪地地圖上進行，有幾個小任務和劇情任務交錯應用，很有挑戰性。不過可別以為小任務就是和NPC講講話、跑跑腿就可以了，這次的小任務難度較高，為了避免新手無法完成任務抑鬱而終，特別把所有的任務設有等級限制，等級不夠高的玩家們可要加油喽！

雪原雙城戰場

20級也可以打國戰



還在為等級太低，沒辦法參加國戰鬱卒嗎？看到路人的頭上頂著部隊標誌，真是超級羨慕，可是偏偏等級不到60級，與國戰無緣...《龍族V1.1-冰封記憶》特別為等級較低的玩家設計一張全新的「雪原雙城戰場」國戰地圖，不但降低參戰資格、隨時可參戰，連戰爭流程也變得更簡化。想要打一場轟轟烈烈的國戰嗎？20級以上就可以開打啦！

新舊國戰地圖比一比

	舊國戰地圖	新國戰地圖
地圖	舊國戰地圖（斷魂山、烽火平原、白骨島）	新國戰地圖（雪原雙城戰場）
等級限制	60級以上的玩家才能參加	適合20～60級的玩家
進行方式	需經投票、參加部隊等步驟	隨時可進入戰爭
戰勝獎勵	擁有地圖，進入秘密地區	不能擁有地圖，但可進入秘密地區
戰爭流程	複雜 投票->部隊->參戰->戰爭開始->戰爭結束-->秘密地區開啓	簡化 戰爭開始->戰爭結束->秘密地區開啓

新戰場有以下四大特色



一、在舊版的三張國戰地圖，玩家得在60級以上才能參加；而新版為了讓低階玩家也能享受國戰的刺激，設計了「雪原雙城戰場」，讓20～60級的玩家也能來挑戰。



二、每次打國戰都得等待投票、參加部隊的步驟，若部隊人數一滿只好等下次：「雪原雙城戰場」，不需要加入部隊，隨時都可以進入戰爭，想戰就戰，不會有「下次請早」的遺憾。



三、以往國戰戰勝國就是該張地圖的擁有國，戰敗國要等下次才有機會奪回此張地圖；新國戰地圖方式不同，地圖中有兩個城池，分別是拜索斯和傑彭的城池，伊斯國民可以任選一陣營加入。國戰時，必須一邊攻擊敵國、一邊防禦本國結界石。勝利國可以獲得進入秘密地區打怪取寶的優待；戰敗國還是可以擁有自己的土地。



四、投票和加入部隊的過程簡化，整個國戰流程變簡單了，只要戰爭結束後，戰勝國就能進入秘密區域打寶物囉。

看到「雪原雙城戰場」地圖後，大家可以發現新舊戰場最大不同的地方，是它有兩個城池，藍色代表拜索斯城池，紅色代表傑彭城池；兩個城池的設定相同，都有整套的結界石和城門。在新戰場上，玩家除了要奮勇殺敵、攻打敵國的城池外，也要記得保護自己的城池，一心要兩用，難度比舊國戰戰場高多了！

技聖系統



技聖系統是《龍族V1.1版》的另一個重頭戲，相信鑽研過工作技能的玩家們，對於製作有屬性的特殊物品一定很有心得了；但是在不久的將來，鐵匠、木匠、製弓匠、裁縫師都可以往「技聖」之路發展囉！

技聖能做啥？



「技聖」能合成兩種不同的特殊屬性在一個物品上。以前進階工作GM只可能製作單一屬性的武器或防具，穿戴的屬性還要經過計算思量，比較複雜，現在只要玩家是技聖，就能夠將屬性合併，穿戴起來保證威力倍增！

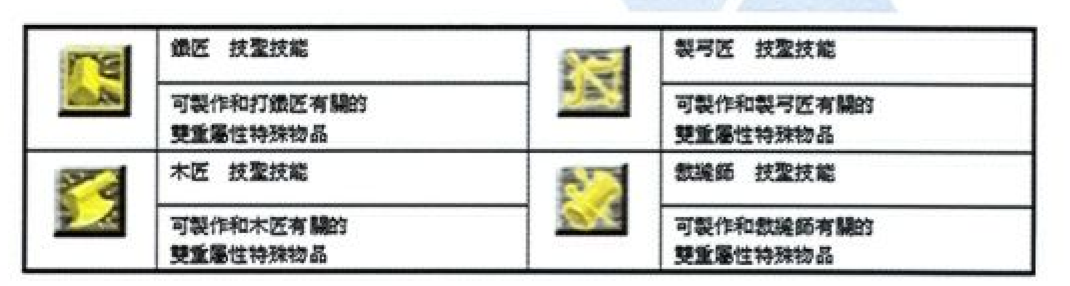
如何成為技聖？



具有「商人」資格是首要條件，接著再到「公會管理所」申請就可以成為技聖囉。不過，為了證明玩家有能力擔當技聖這個重職，必須先完成賦予的任務，才能夠順利成為人人稱羨的技聖喔。

成為技聖的工作技能有哪些？

有四種工作技能可以成為技聖：1.鐵匠、2.木匠、3.製弓匠、4.裁縫師。視玩家本身的工作技能不同，可以考慮成為不同職業的技聖，而不同的工作技聖，分別可以製作出四個種類的雙重屬性物品哦！



	鐵匠　技聖技能		製弓匠　技聖技能
	可製作和打鐵匠有關的雙重屬性特殊物品		可製作和製弓匠有關的雙重屬性特殊物品
	木匠　技聖技能		裁縫師　技聖技能
	可製作和木匠有關的雙重屬性特殊物品		可製作和裁縫師有關的雙重屬性特殊物品



想要體驗天寒地凍的國戰經驗嗎？想要成為龍族的第一技聖嗎？請密切注意官方網站陸續發佈的《龍族V1.1版－冰封記憶》的消息喔！

星際遊俠 Freelancer

預定推出日 2003 3 月

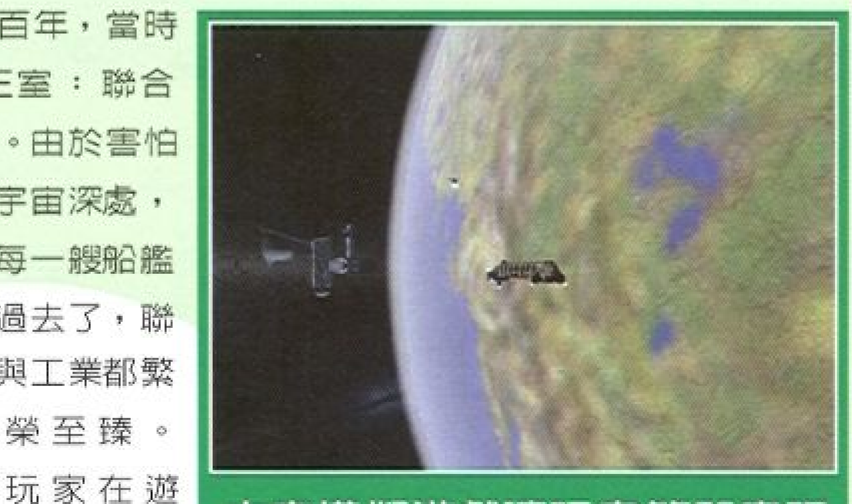
＊研究製造所：Microsoft　＊販賣流通所：Microsoft　＊遊戲類型：動作模擬　＊科技需求：未定



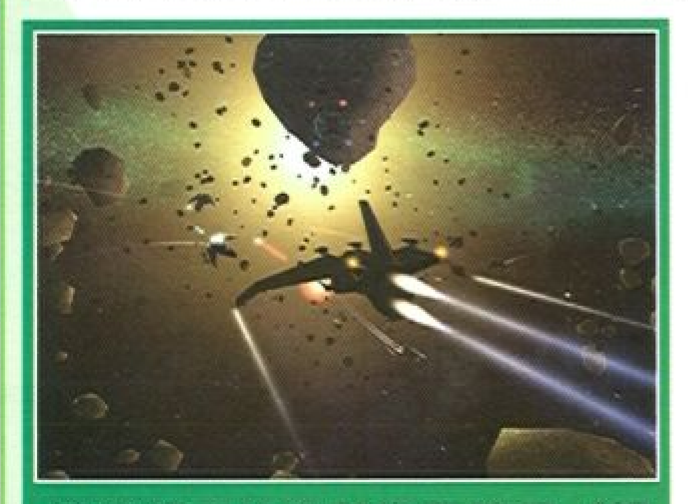
《星際遊俠》的遊戲計劃是原出自《銀河飛將》的設計師Chris Roberts之手，而這已經是四年前的歷史。雖然遊戲沒有夭折，但許多事已事過境遷。例如Roberts離開了Digital Anvil這家由他所成立的公司。據了解，這套遊戲原是設計來作為微軟的《星際騎兵》(Starlancer，由Chris Robers的兄弟Erin Roberthe設計）的續集。雖然太空戰鬥仍在遊戲裡扮演最主要的部份，但遊戲裡卻可以看濃厚角色扮演的色彩，譬如探索、體驗、角色互動與發展等。

「自由港航站」的神秘爆炸

遊戲開始於星際騎兵事件結束後的八百年，當時一場戰爭蹂躪了銀河裡最強大的兩個王室：聯合（Coalition）王室與聯盟（Aliance）王室。由於害怕被消滅，聯盟王室派出五艘太空戰艦航至宇宙深處，逃避聯合王室的侵害，並重新發展文明，每一艘船艦都代表聯合王室的一個主要派系。八百年過去了，聯盟裡的五支派系墾植了無數的星系，文化與工業都繁榮至臻。玩家在遊戲中將扮演Etrent Edison的角色，他在遊戲一開始時發現自己是在太空墾植站－自由港航站（Freeport Station）的孤獨倖存者。該站被神秘的爆炸侵襲，幾乎殺害了所有的居民。由於遊戲的角色扮演色彩，玩家一開始不會知道太多背景資料，但隨著遊戲的進行，你將會知道你是一個從事走私貿易的人，而你必須調查自由港航站被摧毀的原因。



太空模擬遊戲讓玩家簡單實現上太空的夢想



精緻擬真的遊戲畫面勝過《銀河飛將》。

提供全3D太空戰鬥

《星際遊俠》的遊戲提供全3D的太空戰鬥系統，可即時呈現3D角色，讓玩家與角色互動，同時可控制、購買和銷售必需品，也能規劃自己心儀的太空船，並能把太空船降落在不同的星系上。遊戲允許玩家選擇自己的命運，非線性的任務完全取決於玩家在整個遊戲過程中的選擇。一開始，Trent Edison會被指派一項特別任務，在任務完成後，他將獲得更多的金錢來改良太空船和設備，當玩家在選擇各種任務時，你將會發現遊戲給予玩家相當大的彈性。玩家將可以進入整個星系上的城市酒吧、房子及市場等，和各角色隨意地談話，並且可以瀏覽工作表，它是遊戲任務的來源，而這些任務都是隨機產生，每一項新的任務都有不同的宇宙呈現在玩家眼前。值得一提的是，這些工作都是分別由這五大派系所張貼　，有合法，也有不合法，因此你的名聲會隨著你所接受的任務而變化。這些任務可以在任何時刻接受，並且可用各種方法達成。遊戲將提供十三個多重任務供玩家挑戰，每一個任務都要你花上兩、三個小時才能達成，因為它們都須要玩家出發至特定區域進行探索，或者抵達不同的星系以和特定的角色互動，所以《星際遊俠》並非只是一個專注於戰鬥的遊戲。雖然對玩家而言，《星際遊俠》感覺起來似乎是一毫無拘束的遊戲，但它還是不脫離扮演一位飛行員並接受各種任務的格局。



遊戲的角色互動在室內進行。

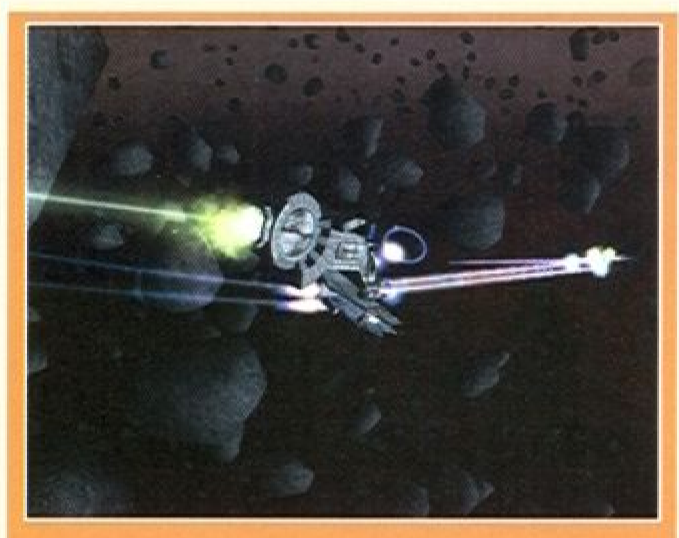


在太空站裡承接各種任務





遊戲將不支援搖桿


遊戲呈現驚險萬分的太空戰鬥



在遊戲裡，「市場貿易」是一個重要的要素，而它會隨著遊戲的結果而變化。例如，假如一幫海盜攜帶一批貨品到達一個目的地的途中遭到殺害，該地點的經濟將起變化，因為貨物沒有到達，這將戲劇性地改變遊戲，並迫使玩家小心謹慎，必須仔細選擇要殺害誰，以及要摧毀什麼。記住！千萬別殺錯人，否則你勢必須付出雙倍的代價。另外，在遊戲裡的世界是永無盡頭。Digital Anvil表示，如果有一位玩家看見遠方有一座星球，他或她便能在一定的時間內旅行至該地點。若在茫茫的太空中看到一艘太空船的影子，玩家也有可能抵達到該處。遊戲並不支援搖桿，太空射擊和戰艦前進都是由滑鼠完成，而船艦的動力是用鍵盤W、A、S、D鍵作上、下、左、右的控制，這是遊戲比較特別的地方。玩家在遊戲中將有一百六十種包括彈道與能源在內的武器可以利用，例如雷射、脈波雷射、離子砲、分子砲、重型離子砲、和加瑪光束（gamma beamers）等，另外具熱能追蹤的飛彈以及詭雷等也將在遊戲中現身。另外，武器分配成六組供作戰時選用，其設計有點像《機甲爭霸戰》。

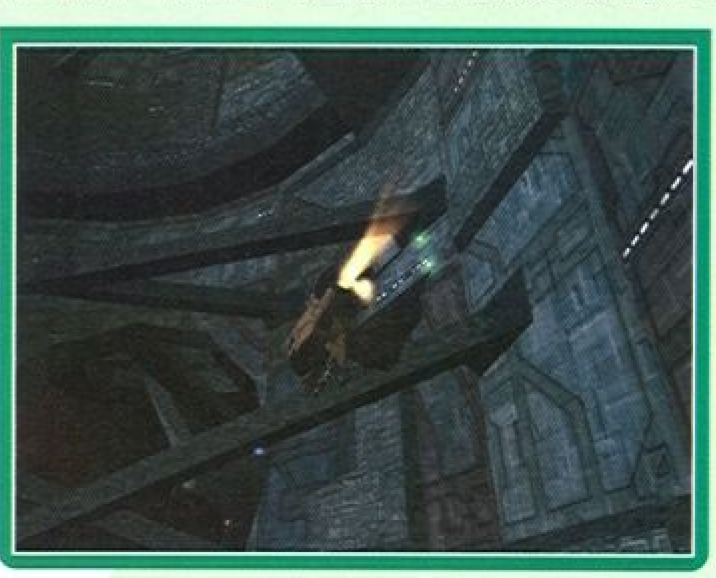

螢幕上可同時出現多艘戰艦進行戰鬥。

用貿易通道做生意


每座星際城市都可以降落。

如前所述，貿易將是星際遊戲裡很重要的一部份，在設計這項功能時考慮的是如何尋求買主。在遊戲中，設計師利用貿易通道（trade lanes）來實現。微型跳躍門（mini jumpgates）允許玩家可進行省時的跨星系旅行，然而，雖然節省時間，但也有危險存在，因為海盜能可能已瞄準玩家，企圖掠奪財物。所以，運氣不好的話，使用貿易通道將有很大的危險。隨著遊戲的進行，玩家將可獲得更優異的太空船，因為遊戲將提供二十六艘不同船艦供玩家購買，這些船艦將分為輕型戰艦、重型戰艦、運輸艦及民航艦等，船艦體型與動力都相當大，具載貨能力，同時有攻擊與防護能力，操縱也靈活。要補充的是，為增加遊戲可玩性，除人單人遊戲外，設計公司目前正嘗試為遊戲增加多達十六人的連線共玩。遊戲把感覺像私掠船的戰艦和第一人稱作動結合，呈現玩家美麗的太空船與廣闊的星際視野，再加上流暢的控制介面與非線性的遊戲設計後，我們可以感受到Erin Roberts正在一個已知的領域中創造一個全新的遊戲世界。大多數人會拿名知遊戲《銀河私掠者》（Privateer）和《星際遊俠》比較，但很難說《星際遊俠》的成績是否會與它並駕齊驅，甚至超越它，但至少《星際遊俠》已迎頭趕上《銀河私掠者》。






各式戰艦在太空中拼戰

鐵道大富翁



預定推出日2003 2月

＊研究製造所：永世泰科技　＊販賣流通所：永世泰科技　＊遊戲類型：益智　＊科技需求：PII-300、128MB RAM



操縱著Q版的代表人物、蓋出一棟又一棟不成比例的房子，似乎早已變成大富翁類型遊戲的固定模式了，這款《鐵道大富翁》將用真實擬真的遊戲畫面來打破存在以久的大富翁迷思。五大遊戲地圖，提供玩家五種不同的感受，美麗的寶島台灣、炙熱的埃及沙漠、風光明媚的水都威尼斯、群山環繞的山嶺及險惡的惡魔島，絕對要讓玩家耳目一新。

火車升級系統

遊戲中有蒸汽火車、柴電火車及電氣火車3大系統，玩家在遊戲一開始都是駕駛著爺爺奶奶時代的古老蒸汽火車，隨著遊戲的進行以及財富累積的驅動下，玩家可以更換更優秀的火車系統，讓能拖拉的車廂數增加，讓對手們望「錢」莫及。更換越高級的火車頭，所賺的錢就會越多，相對加掛的車廂數越多，金錢收入也會越多喔！



購進資產是致富的條件之一

精緻擬真的建築物

遊戲中多達百餘種的建築物，全部以真實比例呈現在遊戲畫面中，精緻的模型、擬真的材質，以往只能在模擬類遊戲中看到，《鐵道大富翁》可以讓喜愛大富翁類型的玩家有耳目一新的全新感覺，玩家將感受到從荒蕪一片到繁華都市的變化，感受到無可比擬的成就感。想看超過兩個螢幕高的台北地標新光人壽摩天大樓嗎？想滿足經營超大面積的凱悅飯店嗎？在這裡，保證讓你擁有最真實的成就感。

凱悅大飯店

捐錢請求神明的保佑

拜請神明來相助

遊戲中玩家可以拜請神明來趨吉避凶，福神、財神及土地公，只要玩家誠心誠意的在寺廟中佈施幾枚金幣發揮慈悲心，神明們都願意發揮所長助玩家一臂之力。然而善惡相隨乃遊戲中不變的定律，天狗神不請自來的壞習慣與喜歡讓事態擴大的惡作劇行為，足以讓玩家避之惟恐不及。這些令人又愛又恨的神明角色，將以全動態的方式精彩演出，保證樂透！

土地公

專司土地管理之職，只要玩家預約空地，土地公就會幫你看守一定的時間，除了你誰都不能購買。

天狗神

調皮搗蛋的個性，因看不慣其他神明的慈悲心而來到人間，外型非常搶眼，紅紅的臉、鼻子長長的還帶把扇子，鼓動著一雙大翅膀找尋著想要戲弄的對象，被他遇上了就請自求多福吧！

福神

專司人間賜福之職，只要玩家有幸拜請福神降臨，福神就會伴隨著玩家一陣時間，讓你好事成雙，壞事免除。

財神

專司人間財富之職，伴隨玩家的時間內，保証讓你富上加富，利上加利，遇到罰款則全部免除，好康吧！





大魄力的突發事件

遊戲中除了機會命運所觸發的事件外，還有玩家可以引發的恐怖突發事件。來場大洪水吧！造成眾人皆停我獨行的優勢。什麼！沒看頭，那把看家的寵物「恐龍」放出來把敵手的建築物蹂躪一番吧！包準把建築物變成一堆廢墟。全螢幕大畫面的超魄力動態畫面，將會震撼你的心。





各種突發的事件

個性相異的列車長

遊戲中有8位駕駛著火車的列車長，8位列車長不僅長相不同，個性也大不相同，這代表著每位列車長慣用的「撇步」也截然不同，股市常客型、土地執著型、唯恐天下不亂型……等等，你想知道機器人AL-69會什麼撇步嗎？奶嘴娃娃又會出什麼怪招呢？絕對強勢、絕對新奇、絕對惡劣的人工智慧，就等玩家點名來挑戰。

購進資產是致富的條件之一

阿榮伯



星座	魔羯座
生日	1月17日
血型	0型
年齡	67
生肖	狗
興趣	抽著煙斗數著土地權狀

簡介

原本是一位已經退休閒在家的大地主，因為太閒了老覺得日子難過，總是忘卻不掉壯年時數土地權狀的快樂日子，為了找回往日的壯志豪情，決定投資前途看好的鐵路業。走到那買到那，嘴角刁著一根煙斗是他的註冊商標，據說他的財富十輩子也吃不完。

AL-69



星座	雙子座
生日	6月9日
血型	國光牌機油
年齡	已過保固期
生肖	豬
興趣	看電影「變人」

簡介

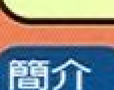
高科技實驗室所製造的第一台原型機器人，在堅硬的外殼下有一顆溫暖又充滿人性化的幫浦，在看過電影「變人」後，一心想效法劇中主角機器人的行為，卻發現資金嚴重不足無法效尤，因此想借由投資鐵路業來增加財富完成願望。根據研發的博士透露，其實它是一件失敗的作品。

星哥





星座	雙魚座
生日	2月29日
血型	B型
年齡	32
生肖	狗
興趣	把對手綁起來，對他高談闊論



簡介

據說曾經是黑社會的角頭老大，因為出生在2月29這種鳥日子，所以每隔四年才能過一次生日，因而造成極大的心理不平衡。長大後開始混黑社會，憑藉著一張大嘴吃遍黑社會，是黑社會的明日之星，角頭中的角頭。聽說鐵路業遠景不錯，所以也想來此撈一票。個性火爆，一切訴諸暴力，相信暴力至上，未達目的不擇手段，是個狠角色！

小咪咪



簡介

是從遙遠的銀河系另一端依利安星球坐著太空船出來玩，不小心燃料用盡迫降到地球上，太空船使用的燃料是鑽石。發現並收養她的地球人是一位列車長，並幫她取名為小咪咪，小咪咪為了湊滿足夠的鑽石返家，因此加入了鐵路經營，以便賺取足夠的燃料費。依利安星球的八個月，等於地球的五十歲，小咪咪外表看似一個小孩，其實內心擁有高人一等的智慧，看她如何運用她的智慧，經營火車事業，成為鐵道之王賺到所需的燃料費，好早日回依利安星球喝她最愛的寶貝貝牛奶。

星座	仙后座
生日	非地球曆
血型	無法檢驗(綠色)
年齡	愛喝奶的八個月大
生肖	史萊姆
興趣	喝寶貝貝牛奶

魔力寶貝ver2.0



預定推出日2003 1月

＊研究製造所：ENIX　＊販賣流通所：大宇資訊　＊遊戲類型：線上角色扮演　＊科技需求：Pentium II 450、128MB



《魔力寶貝ver2.0》除了新增角色以及職業之外，還增加了定期船功能以及有趣的道具、技能，據ENIX表示，未更新的魔力玩家依然還是可以與更新後的玩家在同一伺服器遊玩，不過將無法享受到新功能，同時遇到舊版本未支援的貼圖，只能以“影子”的方式來表現出來，所以魔力玩家可要做好更新的準備^^

精靈？哈比人？矮人？終於不再是人類的天下了！

《魔力寶貝ver2.0》突破了角色外觀上的一致性，終於有了種族上的外觀區隔。新版魔力中將有四個種族外觀可讓玩家選擇，分別是：人類、精靈、哈比人、矮人。每個種族的外觀皆有很大的差異性，除了保留魔力不變的童話般可愛風格，更增加了角色對應職業上的區分，讓玩家在角色扮演上更過癮喔！看膩了一成不變的人類長相，那麼，準備迎接種族多樣性的魔力新時代吧！

定期船出航！玩家可利用船來往新舊地圖

1 棧橋

▲能上下船的地方只有在棧橋才行。

▲由棧橋開出的船，其航線是固定的。

▲航線有2條以上的地方(例如伊爾村)每一條航線都有獨立的棧橋。

2 坐船

▲坐船時要先跟棧橋上的NPC說話。但是需要以下的資格才能坐船。

1.有坐船的資格。

2.棧橋上有船

3.有足夠的船費500元，少一毛都不行！

▲只要滿足以上條件就能被NPC就能被傳送到船的甲板上。

3 下船

▲開船之後，經過一定的時間會到達目的地。

▲會放出已到達的廣播，然後和船員NPC交談後可以下船。

4 坐船資格

▲坐船資格必須是安裝了魔力寶貝ver2.0版本的玩家才行喔！在港灣管理處就會有NPC進行檢查，想偷渡可是門都沒有。

5 坐船時間

▲隨著出發地點的不同，坐船時間也會不同。跟甲板的NPC交談後將會得知還有多久會到。

6 航線

▲出發點到目的地之間的路程稱做航線。

7 船的構造和客房數量

▲船是由甲板、走廊、客房3種所構成的。

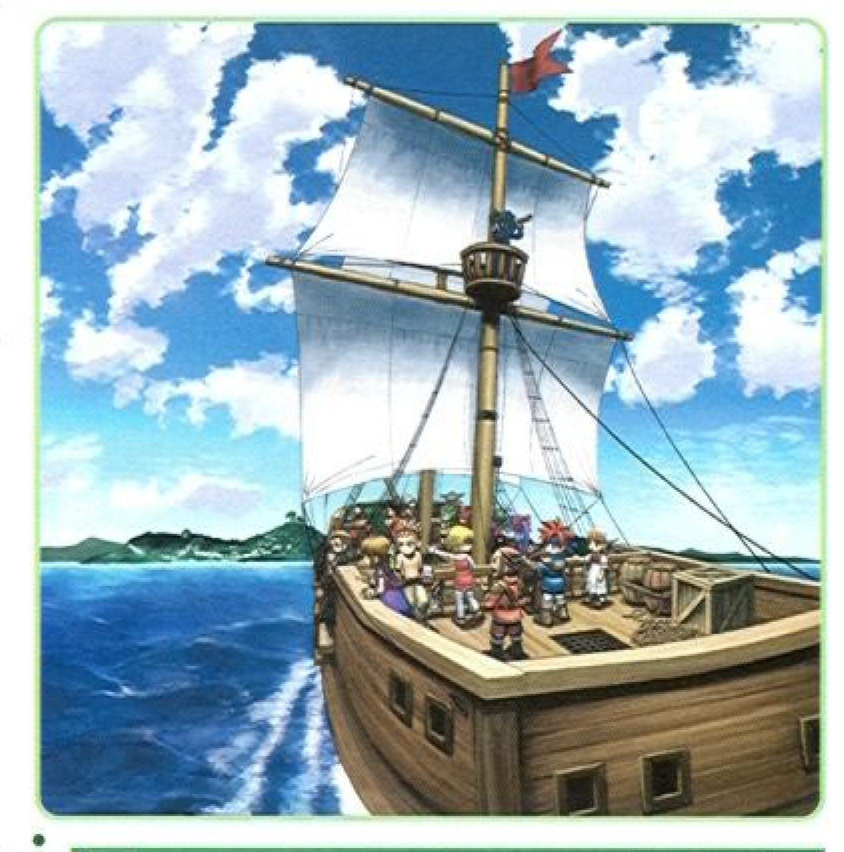
▲通常要往客房就要進入走廊。

▲而隨著航線的不同，客房的數目也不一樣。

8 畫面上的演出

▲由棧橋上看到的演出：進入或離開棧橋時會看到船在移動。此時甲板上和棧橋上的人互相看不見對方也沒關係。

▲甲板上的演出：例如航行中可以看到帆在飄揚著。或是看到波浪起伏的動畫。



9 停船時間

▲船停留在棧橋的時間大約是5分鐘。

▲和棧橋NPC交談後能得知船還要多久才會開。

10 廣播

▲船內(甲板、走廊、客房）的角色

出港通知（「現在即將出港」）

到達時間的通知（「再@分將會到達目的地」）

到達的通知（「現在將要進港了」）

將進行以上的廣播。（@為數字）

11 船的班次

▲每一條航線只有一艘船。

▲如果錯過了搭船的時間，除了等船回來之外沒有別的辦法。

▲例如差一點就能趕上往「伊爾～阿凱魯法航線」的船，此時離下一班船的等待時間為「10min（去）+5min（等待）+10min（回來）」總計25分鐘。

12 甲板ＮＰＣ

▲已準備了甲板專用ＮＰＣ。（機能）自動廣播（出港通知、入港通知）

▲交談時可得知時刻關係（再幾分出港、再幾分入港）入港時和他交談便能進入棧橋。

以上就是新開放的定期船設定一覽，魔力玩家們可要更新成ver2.0版本，才能一同享受乘風破浪的郵輪之旅喔^^



新道具、新技能預覽

1 道具－【挖掘道具】

到店裡購買挖掘道具，能夠在地上挖洞後能埋東西。當然也能把埋起來的東西挖出來的。每一次埋起來/挖出來能用的道具數是1個。埋起來的道具跟放在地上的東西一樣，在一定時間後（6小時）會被伺服器清掉。

特別注意：「登出時會消失」、「放在地上會消失」、「不能用寵物郵件」的道具是不能埋的。還有，當身上的物品欄已滿時便不能挖出道具。埋起來的道具即使用滑鼠去點也是看不到物品名稱的。而挖掘道具使用回數不限，但是放在地上會消失。是個非常好用的工具呢。



玩家可以把東西埋在地底下藏起來

2 道具－【印章道具】

能將自己名字刻上去的道具。能表示刻印名稱的地方是一行的解說文之處。能刻印的道具是沒被刻印過的道具和不能堆疊的道具。像是麻布這類能堆疊的東西就不可以刻印名字，最好用的就是玩家自行製造出來的裝備或是武器，都是可以刻印的。刻印過的文字是紅色的。印章道具使用次數是無限的，不過放在地上會消失。只要在店裡就能買到，一個100元，沒有職業限制。這樣的道具預計能減少鑑定詐欺之類的情事發生。



只要有印章就可以刻印了

3 技能－【變身技能】

變身技能就是讓玩家的樣子在一時之間變成怪物的玩票性技能。因為玩票性技能，不會影響到遊戲的設定或平衡。技能使用失敗時有可能變成特定的其他模樣。像是石頭或路旁的樹木等等。

變身狀態並不能作什麼特別的行動。可以變身的寵物為「自己的寵物」、「放在地上的寵物(NPC、寵物)」、「可組隊狀態的玩家之寵物」。失敗時也會有「變身失敗」的模樣。因為變身對象可以是「放在地上的怪物」，因此也可以變成牛鬼、龍之類的大型怪物。但是唯一例外的是依代，那隻實在太大了。~" ~變身後能作的動作有站立、步行、倒下、攻擊、防禦、受傷、魔法、跑步。其他的動作則不行。



選擇變身技能



變身失敗……偶不要變成石頭阿！

4 技能－【變裝技能】

所謂的變裝技能，就是玩家能在短時間內變成別的角色之玩票性技能。因為祇是好玩而已，對於遊戲中的一些設定並無影響。另外當變裝失敗時將會隨機變成某些特定的NPC（就是不會動的NPC，例如阿蒙、阿姆）。

變裝後能做的行動並沒有什麼特別的地方。也許日後日方會開發出較實用些的任務來搭配吧...能變裝成功的對象為「可組隊的其他玩家」，簡單說來就是變成隊友的模樣啦。

失敗時的NPC角色則可能是路人甲乙丙丁囉~~不同技能等級失敗時的模樣也都不一樣哩！

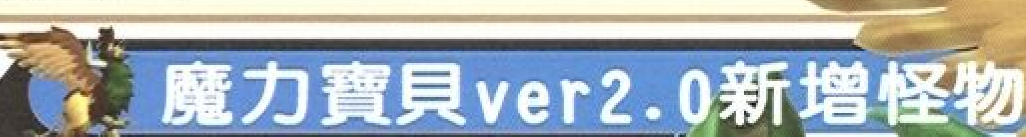


選擇變裝技能先



變裝OK！我們是雙胞胎喔

咦...居然失敗了...這是哪個路人甲阿~



魔力寶貝ver2.0新增怪物

可愛的香菇家族、酷酷的烏龜一族、逗趣的口袋龍系列、特殊的鳳凰系列等等，都是玩家不可錯過的新怪物喔~~手癢了喔~~快點進來【魔力寶貝ver2.0】一探究竟吧^^y



模擬飯店 Hotel Giant

預定推出日 2002 12月

＊研究製造所：Jowood Productions ＊販賣流通所：松崗科技 ＊遊戲類型：模擬經營 ＊科技需求：PII-350、128MB RAM



在外出旅遊時，能在一家設備完善、服務良好的飯店下榻是一件幸福的事，因為好的休息品質才消解一天活動的疲勞，以儲備隔天的元氣。說到這，自從上次去阿里山觀日後就沒再出遊了，好想再安排一趟旅遊出外散散心，每天待在都市中也是頗令人沉悶的。

高質感的飯店經營遊戲



以發行輕鬆而活潑類型遊戲而聞名的德國遊戲大廠Jowood Productions，針對餐廳經營遊戲的愛好者，請來了製作過《七大王朝》(Seven Kingdoms)的名華裔設計師Trevor Chan製作了這一套《模擬飯店》。乍看之下，《模擬飯店》的遊戲畫面神似當紅的《模擬市民》，以全3D的場景、人物及裝潢等，搭配鮮明的用色，第一眼就牢牢吸引了不少玩家的目光。但完全不同的主題，卻以亮麗的表現手法，將飯店經營的每一面呈現，正是製作小組高明的地方。

裝潢出自我風格的飯店





《模擬飯店》以全球各大城市為背景，有紐約、洛杉磯、巴黎、東京、雪梨及維也納等23個不同風情的城市，玩家從一家小型旅館，擁有家庭式溫馨佈置、供應自製早餐等服務開始，逐步擴張旅館事業的規模，到最後玩家有可能是經營一間跨國連鎖大飯店、專門提供商務往來人士、度假勝地遊客等下榻的飯店。

遊戲開始時並不一定要選擇選單內所預設的旅館，但是玩家還是可以從19種預設的旅館類型中選擇所想要的類型，包括都會、鄉間民宿及主題飯店等各種不同的形式都可依自己的喜好作設定。一旦選定類型，飯店內的規劃及佈置就是玩家需要傷腦筋的重頭戲，從一個有限的空間中，逐步規劃出大廳、臥房、餐廳、健身房及游泳池等各種不同機能的空間配置，旅館內各區域動線是否順暢和空間位置關係等，都會影響到來消費的客人。

高達600種以上的佈置、裝飾物品則是空間規劃後玩家必須花心思的部分，從大廳沙發的擺設、臥房地毯的選擇到浴室水龍頭的安裝，每一件都可以隨心所欲按照自己的需求裝設。當然，考慮到有限的預算，過於高級的裝潢就等到轉虧為盈後再做更新吧！

隨意觀察客人的行動

在旅館正式開張後，陸續上門的客人會在旅館四處走動，觀察旅館內各種有趣的事物，或在房間內休息作自己的事。透過遊戲中包括三種不同的視角切換以及追蹤客人行動的設計，玩家可以清楚觀察到客人在店內各項設施的使用，或仔細聆聽客人對旅館內的各種建議及抱怨。你可能看到一名客人駐足畫作前欣賞良久或是在房間內呼呼大睡，甚至是與其他客人搭訕，或到吧台小酌一杯，各種豐富生動的表情及聲音，讓嚴肅的經營課題用幽默輕鬆的方式完整呈現。

玩家可以依照遊戲訂定的目標成為飯店業界的霸主，也可以單純的將旅館經營得有聲有色，《模擬飯店》用極高的自由度將飯店經營的每一面輕鬆帶出，搭配活潑亮麗的聲光效果，創造今年最佳的經營遊戲之一。全中文化的設計，即使較為複雜的各項數字也不再有語言隔閡，《模擬飯店》值得對經營類型有興趣的玩家一試。



冒險奇譚2

預定推出日2002 

＊研究製造所：esofnet　＊販賣流通所：松崗　＊遊戲類型：角色扮演　＊科技需求：PII-300、128MB RAM

冒險奇譚2的故事背景是在一萬年前，代表善的神祇Granas和代表邪惡的神祇Valmar展開了水火不容的戰鬥。經過一番苦戰之後，善神Granas戰勝了邪神Valmar，將它的身體打碎成好幾塊，散落到世界的數個角落。時間過得很快，一轉眼數千年就過去了，不甘心於失敗的邪神Valmar又開始蠢蠢欲動，試圖將身體結合在一塊，恢復力量來赤化整個世界。



經過好久好久的等待之後，《冒險奇譚2》這款在DC上面膾炙人口的角色扮演遊戲，透過國內遊戲公司的代理，安德烈斯的人民們很快就可以在電腦上面，欣賞到這款足以和太空戰士系列相提並論的角色扮演鉅作了喔！

半即時戰鬥系統

戰鬥系統是冒險奇譚2的一大賣點，戰鬥是以半即時制來進行。當隊伍和敵人展開戰鬥後，畫面會切換至戰鬥模式，玩家可以看到畫面的右下角有一根時間棒，上面標示有隊員和敵人的圖像，表示隨著時間流逝，敵我雙方行動的順序。戰鬥開始後時間會開始推進，當輪到我方行動的時候則會暫停，等待玩家下達指令以後再繼續進行。





超炫日式法術動畫

從DC移植過來以後，製作單位特別在畫面下了一番苦心，全3D的遊戲畫面以800x600的解析度來進行，鮮明的色彩和細緻的貼圖讓玩遊戲變成如同欣賞一場精采的動畫般的享受。遊戲場景中充滿著各式各樣的物件，走進武器店，除了和藹可親的店員以外，房間四周擺滿各式各樣的武器裝備，讓人有身歷其境的感受，製作單位的用心在此可見一斑。











支援搖桿的操作方式

既然冒險奇譚2移植自遊樂器，玩家一點也不用擔心操作模式會造成任何的困擾，只需要幾個按鈕，隊伍就會按照你的意思執行動作，不必苦記一堆熱鍵就能夠在遊戲中順暢地冒險！如果這樣都不能夠使你滿意的話，遊戲也支援外接Gamepad，讓你和玩DC一樣方便！



幻想三國誌



預定推出日2003 春



＊研究製造所：宇峻科技　＊販賣流通所：宇峻科技　＊遊戲類型：角色扮演　＊科技需求：未定



繼《新絕代雙驕三》的推出成功之後，宇峻科技又將再次出擊，轉換不同的研發風格，不再是以小說改編的武俠遊戲，而是一款結合了三國歷史、武俠、神幻及愛情的 RPG 。《幻想三國誌》基本上是一款單線式劇情的 RPG ，繼承了宇峻科技的製作傳統，並加入了多重結局的要素，風格上會有不同以往宇峻作品的感受。



重新詮釋三國歷史

三國時代可以說是中國歷史上最有魅力的時代之一，戰爭的力量與智慧是其引人入勝的重要關鍵。但是對於三國時代的刻板印象，事實上也限制了此類遊戲的發展，因此絕大部分的三國遊戲都過於陽剛，無法表現出細膩柔情的調性。《幻想三國誌》就是以這個方向為出發點，在狀闊豪情的三國歷史背景中，引入神幻、武俠及愛情的要素，以柔情的調性重新詮釋大家所熟悉的三國。

故事以自創的角色姬軒與姬霜這對姊弟開始，自小被徐庶撫養長大的二人，過著完全與世無爭的生活，直到徐庶受曹操招募為止，才得已初見世面，此時，迎接他們的是一場又一場的浩大戰事。

初遇貂嬋之女 -- 貂紫，使姬軒感受情愛的甜蜜；逢臥龍孔明的睿智，使他目睹三國鼎立的盛大局面，恩怨、戰爭、親情及愛情相互糾葛，正等著玩家親手解開。



隆中



貂紫

以豐富遊戲性考量爲出發點的設計

為了能充份的表現出三國各精彩戰役中的精妙戰術，《幻想三國誌》引用了『戰場策略系統』，你可以在戰前佈置各種策略，如強攻、埋伏及奇襲等諸多戰術以克敵制勝。如孔明火燒籐甲兵一役，以易燃物堆積於谷中，再將南蠻兵引入谷中引發火勢，達成勝利。又再如赤壁之戰火燒連環船，雖完成戰略的佈局，但無孔明借來東風、改變天侯，火勢很有可能轉而向我軍襲來……

糜香



另外影響戰鬥的重要關鍵便是陣形系統的運用了。不同的陣形將有不同的影響特性，此特性將嚴重影響戰鬥流勢的發展，帶有些許深度的戰略性思考，也是遊戲的樂趣之一。



遊戲中也提供了寵物培養的功能，這是項相當特殊的設計，玩家可以視眼見到自己精心培養的寵物進化、變形，而學得更強力的法術及能力。更甚者，如果你的駕馭能力夠純熟的話，還能騎乘寵物飛翔於大地、四海之中。豐富且極具趣味性的設計，正是《幻想三國誌》想呈現於玩家眼前的目標及方向。



雷射超人大亂鬥



預定推出日2002 12月

＊研究製造所：UBI　＊販賣流通所：英特衛多媒體　＊遊戲類型：動作冒險　＊科技需求：PII-400、128MB RAM



遊戲中共有包括主角雷射超人等8名可愛角色登場，這些角色要在全部29個關卡中互相角逐。其中13個是競速模式，另外16個則是競技場模式，競技場模式與以往經典的3D雷射超人最大的區別在於刻意設計了許多筆直的路線，使得玩家能夠獲得更多的速度感，並在高速進行遊戲時將對手轟殺。而在競速模式中，玩家必須依靠必要的遊戲技巧，盡可能比對手更迅速的繞過路線上的許多障礙物。



著名的《雷射超人》系列遊戲推出至二代之後，在本屆E3大展UBI展公佈了《雷射超人》系列最新產品《雷射超人大亂鬥》（Rayman Arena）。從《Rayman Arena》的名稱來看，顯示了新一代的雷射超人將是一個像“雷神之槌三競技場”型態的多人遊戲。遊戲的精彩之處是其中新加入的多人競技部分，並將在PS2, XBOX, GameCube及PC平台上推出，證明了開發小組有極大的信心使新一代的雷射超人成為經典之作 。

擅用技能與捷徑

遊戲中關卡有許多分支路線，有些看似複雜危險的路線跑起來比較快捷，相反那些看似簡單容易的路線卻需要繞些遠路。例如玩家可以選擇一條充滿危險的冒險之路，巨大的旋轉輪障礙隨時可能撞上你，而深不可測的峽谷也等著你失足，但當你在已經落後的情形下，危險路段絕對是你超越對手的捷徑。



玩家要先學習雷射超人的所有技巧，因為遊戲中有8個角色，每一個角色的技能都不相同。而且不同的關卡需要不同的技巧完成，因此雷射超人得不斷變換游泳、跳躍、空翻、集氣、爆發等等技巧，才能以更快的速度過關。基本上《雷射超人大亂鬥》沿襲以往的雷射超人系列頗受好評的操作系統，但是由於遊戲增加了更多新的障礙。玩家可以輕易地做出跳越、滑行、射擊、空翻、游泳、敲擊等等以往雷射超人擅長的動作，也可以學會新增加的動作，如緊急加速、攀爬、俯衝等。









更勝PS2的細緻畫面

《雷射超人大亂鬥》將同時在PS2、XBOX、Gamecube等遊戲平臺上推出，但是PS2版本並不支源網路連線，PC玩家可就幸運多了! PC版的《雷射超人大亂鬥》可使用區域網路或者Internet連線。就算不用網路，遊戲也提供分鏡模式，將螢幕分割成上下兩部分，提供兩位玩家在同一台電腦上面進行競技。





俠盜羅賓漢

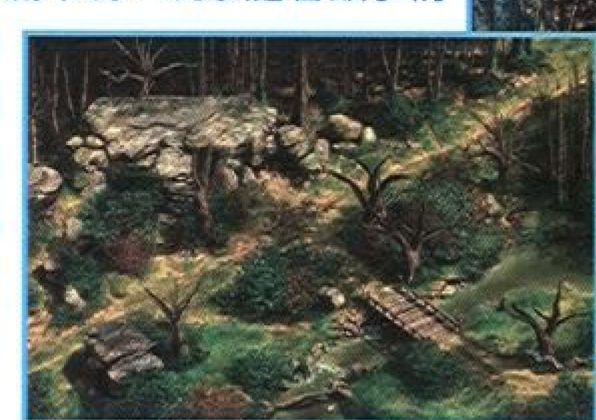
預定推出日2002 12月

＊研究製造所：Wanadoo　＊販賣流通所：英特衛多媒體　＊遊戲類型：策略　＊科技需求：PIII-600、64MB RAM



Spellbound將家喻戶曉的民間故事「俠盜羅賓漢」正式搬上遊戲世界。遊戲的戰術操作類似《魔鬼戰將》。不同的是「俠盜羅賓漢」是以夏伍德森林作為基地，玩家可以在基地內進行整補、生產資源及聚集夥伴的工作。

遊戲過程則是採多線任務關卡制，玩家隨著故事情節的發展，可選擇不同的任務，在任務之間，玩家可退到秘密基地夏伍德森林，在這裡訓練部隊，或是抵抗政府軍侵略、佈署伏兵，搶奪州長的錢財等等，最後伺機救回李察國王平安回到英格蘭。





可招募更多的夥伴加入



遊戲中，玩家扮演的羅賓漢將有機會可以大顯英雄本色，並視其過關斬將之本領的高下，可吸引慕名而來的村民加入羅賓漢在夏伍德森林的行列，你可以指派他們參與任務，或讓他們在工坊裡工作。新加入森林的夥伴大多數都會各自擅長生產一些特定類型的物品，尤其主要人物都具備生產特定類型物品加成的能力，如果指派他們到合適的工坊裡去的話，他們就可以增加團隊的生產效率。舉例來說，如果羅賓駐留在製箭工坊，那他就可以增加它們的生產效率。其他工坊則可以讓人物獲得休息與飲食、訓練箭術、以及訓練肉搏戰技。

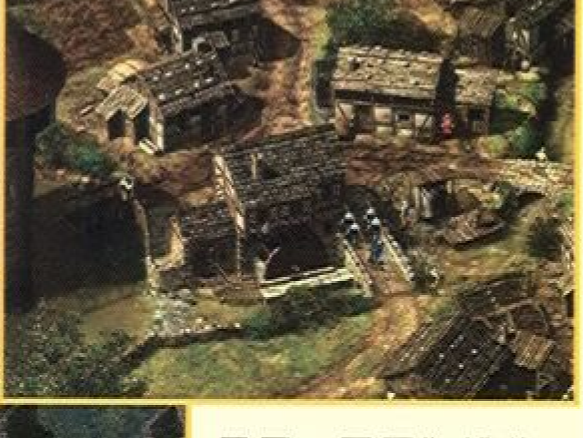


在任務前，玩家可以選擇五個同伴，並利用同伴的特長完成任務。例如羅賓漢會翻牆、偷襲、射箭等本領，甚至可以可進行劍擊格鬥。而綠林伙伴們在箭術和戰鬥上的能力也分成許多不同的等級。人物可以藉著與敵人戰鬥而獲得經驗值。他們也可以在夏伍德森林中的工坊內接受訓練，以獲得更多的經驗值。

複合式類型的遊戲



《俠盜羅賓漢》不僅是一款角色扮演融合即時戰略遊戲，甚至還有一部分的經營管理。當你要回夏伍德森林時，你可以派你的部下去收割，或者採集森林所需的相關資源。因為是角色扮演和即時戰略性遊戲，所以羅賓漢將能控制多位同伴，每個同伴都有他獨特的能力，例如向敵人撒網、射箭等，但是要發揮這些能力還需要有現成的資源。如果在執行任務中這些資源用完了，那夥伴們的這些能力就不能用了。正因為如此，你必須將部分的部下留在森林內，製箭、織網、採草藥等等。





時光之鑰 Never 7

預定推出日2003 1月

＊研究製造所：KID　＊販賣流通所：光譜資訊　＊遊戲類型：戀愛冒險　＊科技需求：P-300、64MB



自上一次小雷介紹過這個來自日本的戀愛冒險遊戲之後，就接到不少國民的迴響，怎麼都沒看到遊戲中最吸引人的美少女的介紹呢！為滿足大家的期望，這一次小尼卯足了勁的為大家找到遊戲中女主角的基本資料及介紹，就請大家接著看下去喔！

川島 優夏

年齡：20
生日：8月3日（獅子座）
血型：A
身高：160m
三圍：80、57、84
喜歡：超短裙，家人，八音盒
討厭：納豆
特長：繪畫，運動，豪飲，烹調（超難吃）
聲優：川上智子
聲優代表作：東京天使保鑣（紅月司）

與石原誠同校，是大三學生，並擔任班長一職，做事果斷、性格堅強，人際關係方面十分出色，運動神經超群，還擅長繪畫。在食物方面，除了納豆之外什麼都吃。對烹飪也很感興趣，不過手藝就…。而且一見到酒就會拼命的豪飲，常常因為喝醉而惹上一堆不必要的麻煩。

守野 泉美

年齡：22
生日：3月24日（牡羊座）
血型：O
身高：163cm
三圍：0、59、83
喜歡：偵探，推理
討厭：附近的漁夫阿源（總是摸自己的屁股……）
特長：烹調，游泳，違反交通規則
聲優：井上喜久子（”女神之聲”美譽）
聲優代表作：天道霞（亂馬1/2）、美佐子（同級生2）、貝爾丹蒂（女神事務所）、妲朵拉（魔法騎士）

守野智美的姐姐，在島上的咖啡店”月光沙灘”打工，石原誠常和朋友來光顧。見識廣博，頭腦相當不錯，由於母親工作繁忙，既要當智美的姐姐，又要當她的媽媽，所以非常寵愛妹妹。烹調的手藝可以說是”神技”，沈穩的外表下，喜歡追求速度的刺激。很難看出她有什麼情緒起伏，似乎心裡有許多煩惱。

濱口 遙

年齡：19
生日：2月15日（水瓶座）
血型：B
身高：157cm
三圍：78、55、78
喜歡：水，父母
討厭：香煙，用同情目光看自己的人，蛋，牛奶
特長：學習，不需耐力的運動，獨自行動，保持沈默
聲優：不明

從大學一年級直接跳級念三年級的超級優等生，與石原誠同班，性格十分內向，沈默寡言。對時裝、流行時尚等十分遲鈍，總是穿著及膝的長裙。不知道為什麼，似乎單單對石原誠有少許好感。



朝倉莎紀

年齡：20
生日：11月7日（天蠍座）
血型：AB
身高：156cm
三圍：85、59、87
喜歡：自然，動物，自己
討厭：破壞自然的人，父母，高速交通工具
特長：學習，動植物，毒舌，捉弄人
聲優：山崎和佳奈
聲優資歷：名偵探柯南（毛利蘭）、美少女戰士（高安）、夢幻遊戲2（本鄉唯）、金田一少年之事件薄（綾過真理奈）

就讀一流大學-K大的千金小姐，中學時與川島優夏是同學，利用假期到石原誠所在的小木屋附近別墅遊玩，任性、自尊心極強，多少對他人缺乏信任。總是不能坦率的表達自己，常常惡言相向來掩飾自己的情緒，自然人際關係很差，實際上心地善良，又有點幼稚。遇到動植物時，會露出平時難得一見的溫柔表情。

守野 智美

年齡：17
生日：6月18日（雙子座）
血型：B
身高：152cm
三圍：75、56、76
喜歡：很多
討厭：胡蘿蔔，洋蔥，游泳
特長：折紙，烹調，活力十足。
聲優：松岡由貴
聲優資歷：小魔女DoReMi（妹尾愛子）

守野泉美的妹妹，目前就讀高中三年級，因為娃娃臉的關係，總是被誤認為國三生，她對此常耿耿於懷。性格開朗的她，總是能坦率的面對任何事物，是個充滿活力的女孩，總是稱呼石原誠”大哥哥”。利用春假來找姐姐泉美玩，順便閒暇時就在泉美的店裡幫忙。

古龍群俠傳網路版資料片
神秘蝙蝠島

預定推出日2003 1月

＊研究製造所：GAMEONE　＊販賣流通所：智冠科技　＊遊戲類型：線上武俠ＲＰＧ　＊科技需求：Pentium II 300、128MB RAM



轉眼間，《古龍群俠傳網路版》的新一季的資料片又出爐了^^|||，這次除了新增場景之外，還增加了許多玩家夢寐以求的系統，讓我們來看看增加了什麼東東：



神秘蝙蝠島新增場景介紹

蜀中唐門

蜀中唐門毒藥、暗器名震天下，江湖俠客聞知無不聞風喪膽，但是，最可怕的，並不是暗器，而是人。其中以唐門三兄弟最為有名，而唐玉、唐缺、唐傲三人各有所長。



新增許多古龍筆下的新場景

紫鯨幫

紫鯨幫有東海一霸之稱，幫主沈巨瀾更是智勇雙全的武林高手，由他領導之下的幫衆更練得一身武藝，尤其以善於水戰稱霸東海一帶，紫鯨幫幫艦行蹤鬼秘神出鬼沒。

幽靈山莊

幽靈山莊傳說是一個沒有人，只有幽靈的山莊，因為那裡只是有死亡後才能去。山莊位於萬丈深谷之下，從來前住此處的人只有一去不返。其中幽靈山莊莊主老刀把子武藝更是深不可測。

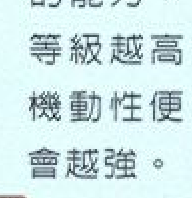
移花宮

武林上一個神秘的門派，武林中人都不知道移花宮所在。只知道邀月、憐星兩位宮主都貌如天仙。一招移花接玉藏於宮中，也是人人都夢寐以求的絕世神功。

育成鬥魂　決戰魔神

鬥魂是一隻隨玩家意自願自由育成的靈獸，隨著不同的成長過程會演變成不同的形態，以及進化成最強的最終型態，因為鬥魂是由玩家所飼養和親手訓練，鬥魂隨著戰鬥中吸取江湖閱歷，便可以提升各種能力，能力包括：力量、體質、速度、才智及靈性

由於鬥魂是一種精神力量，所以現身時間會隨著其等級而改變，如果等級低的話便會在短時間消失，相反如果等級越高的話，陪伴玩家出生入死的時間便會相對提高。鬥魂於型態方面會分成四個不同階段，當鬥魂進入不同階段的同時，外型仍亦會因此而改變。除此之外，鬥魂更會因此提升戰力。所以玩家玩定要努力栽培出一個出色的鬥魂。





玩家將可以自行養成鬥魂

名家俠士　做您保鑣

在以往的保鑣系統上添加的新功能－名家保鑣系統，玩家可以邀請大俠陸小鳳、楚留香、西門吹雪、葉孤城等一代宗師做各下的保鑣，有了這些戰力驚人的保鑣助陣，提升等級必定事半功倍。



馳騁沙場　策馬揚鞭

在古龍武俠世界將會出現萬馬奔騰的雄偉場面，乘騎系統除了可以大大增加玩家的戰鬥力還可以給予玩家策馬揚鞭，使用獨有技能騎馬殺敵。坐騎系統將會是古龍網路世界的一大突破，因為每一位玩家都會喜歡騎上馬匹上馳騁沙場的英姿，而且除此之外坐騎系統還會給予玩家的精力上限和加快角色的跑動速度，所以戰鬥時必定更有優勢。坐騎系統除了可給玩家選擇馬匹外，還有一款名為奇異獸的生物，共有兩款不同外觀任君選擇。坐騎還有一個育成功能，玩家只要善用角色的江湖閱歷便可以為坐騎增添更強勁的能力，等級越高機動性便會越強。



乘騎系統滿足了玩家策馬狂奔的夢想

異教徒Inquisition

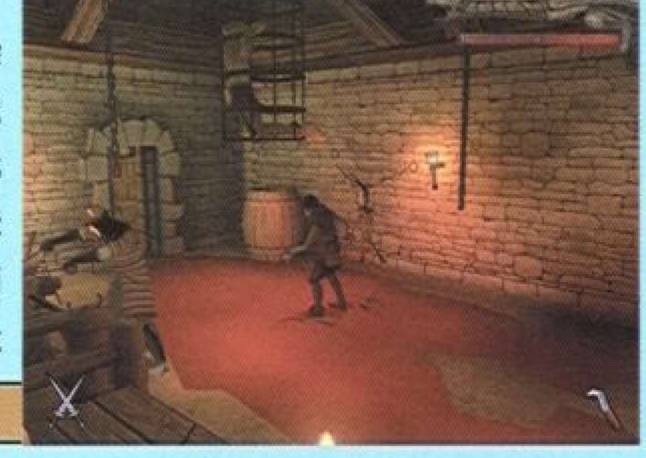


預定推出日2002

＊研究製造所：Wanadoo ＊販賣流通所：英特衛多媒體 ＊遊戲類型：動作冒險 ＊科技需求：PII-500、64MB RAM

渾沌的黑色年代

這段故事發生在一段動盪不安的歷史裡，而玩家你將成為其中的一部份。玩家所扮演的角色，是在西元1348年，一位名為馬太(Mathieu)的年輕盜賊，主角在一次意外事件中目睹悲劇的發生，而因此掌握了通往聖殿騎士之財寶的封印，因此意外的捲入這宗參雜密謀、叛變、宗教及政治鬥爭的龐大謎團之中，因而受到當時最大勢力--審判者集團的追殺。被衛兵們追緝、身處遭受瘟疫感染的絕地，在隨時都有生命危險、眼前卻滿佈疑雲的情況下，你只有一條路可以走：解開中世紀最大的謎團。玩家在這樣的背景之中，要面對冷血的審判者和衛兵、殘忍的拷打者、可悲的乞丐及神秘的修道士，敵人接踵而來環繞在你的身邊，而你還要面對當時全境最大的危機--黑死病！



▶殘酷的拷問室

中古世紀的特攻神碟

遊戲的進行方式類似紅極一時的《特攻神諜》，只是這回舞台搬到了中古歐洲，主角要運用各種"諜報"技能：如盜賊般在房舍間潛行穿梭、從打瞌睡的守衛身旁輕聲通過、在屋頂之間縱跳穿越、開啓一櫃又一櫃上所的箱子及收集各方資訊等等的方法。除此之外，還要像個鬥士，在必要的情況下用拳擊、飛踢及武器等等招數擊倒面前的敵人，但是，務必豎起你耳朵、注意最細小的聲音，審判者絕對不會放棄追捕你！



▲由背後慢慢接近給予衛兵致命一擊

◀如非必要，盡量別引起戰鬥



今年的遊戲市場，在世界各地都可以說是陷入了一片戰亂期，遊戲型態的改變、玩家口味越來越重，使得不夠突出的中級遊戲甚至一些遊戲大廠都陷入了苦戰，而在這場大戰中脫穎而出的國外名廠：Wannado，不但剛上市的《槍林彈雨》獲得了最佳FPS評語，另一大作《俠盜羅賓漢》更在未上市前就受到衆多網站媒體一致看好，而現在要為各位介紹的《異教徒》不但是以全新的體裁、遊戲類型所設計，還將跨PS2、PC兩界，並在全世界各地發行，是玩家們不能錯過的大作！

技巧與智慧並重的遊戲方式

遊戲的內容更是別出心裁，玩家並不是一個英雄或戰士，而是一個盜賊，這回不能從頭拿一把雙手重劍砍到最後魔王就破關，而是要躲避警衛們的視線，從背後予以刺殺、站在房屋的死角逃過重重圍捕、偷竊、潛行，不在最後關頭絕不兵刃相向。這樣的遊戲方式，帶給玩家的刺激感以及緊張感將是一般動作遊戲的數十倍，也正是本遊戲被看好的最大原因。



▲物品裝備欄



▲躲好小心別被發現了

Forestia



預定推出日2003 春

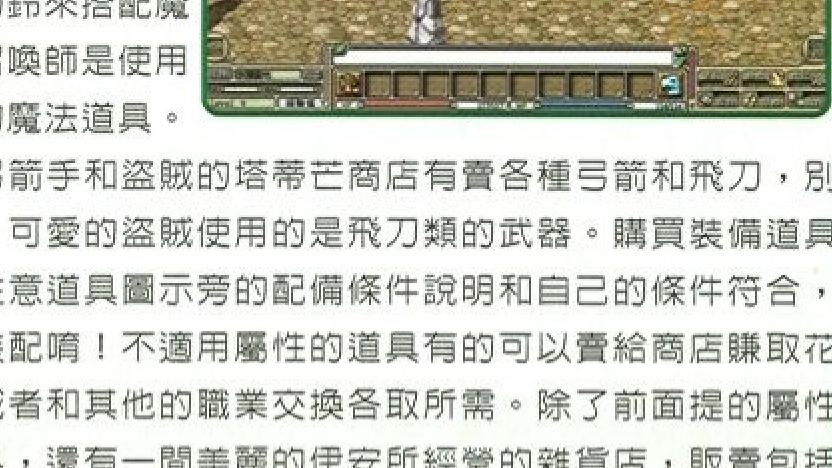
＊研究製造所：ARAIDC　＊販賣流通所：遊戲橘子　＊遊戲類型：網路角色扮演　＊科技需求：未定



上個月讓大家先了解一下《Forestia》的遊戲設定還有簡單的玩法，這個月針對幾個遊戲中有趣的功能做詳細的解說。順便預告大家，《Forestia》預計2003年1月底就會開始招募測試，敬請玩家們耐心等待唷！

商店有專攻

遊戲中的商店也有用職業來區分，像是直專賣近距離戰鬥型職業的波亞庫戰鬥商店，劍士和拳鬥士所需要的裝備道具通通在這裡！劍士能夠裝備的有刀劍類武器，而拳鬥士的裝備則是屬於手套類的。舞者和召喚師就到梅西恩的魔法商店，這裡有各種施展魔法的道具！舞者選用的是各種可愛的鈴來搭配魔法，召喚師是使用杖類的魔法道具。專賣弓箭手和盜賊的塔蒂芒商店有賣各種弓箭和飛刀，別懷疑，可愛的盜賊使用的是飛刀類的武器。購買裝備道具時要注意道具圖示旁的配備條件說明和自己的條件符合，才能裝配唷！不適用屬性的道具有的可以賣給商店賺取花粉，或者和其他的職業交換各取所需。除了前面提的屬性商店外，還有一間美麗的伊安所經營的雜貨店，販賣包括補充HP的小種子和MP的露水和各種可愛雜貨。仔細看看，商店的交易屬性是可以從貨架上的商品裝飾看的出來唷！





波亞庫戰鬥商店

團結力量大

角色的設定中有一項隊伍經驗值，這是必須經由組隊一起進行遊戲才能夠累積的經驗值。組隊的方式是點選想要加入隊伍的該玩家按下介面右下方的組隊鍵，對方就會變成隊長，其他想要加入隊伍的玩家必須要找隊長申請才能加入隊伍。加入隊伍後畫面的左上方會出現同隊夥伴的簡單資料。可以看得到玩家的姓名和HP狀況，方便組隊的玩家可以相互支援。



梅西恩魔法商店

成立旅團完成夢想

隊伍經驗值必須累積到1000才能夠加入旅團，而旅團的團長必需累積隊伍經驗值到20萬才能夠組織旅團，因此旅團的團長擔負了很重要的經營責任。相對的，團長也有一些權力，團長可以指派團員成為副團長、決定團員的去留及旅團的經營理念。



伊安雜貨

技能介紹進階篇

每個角色都會有一些基本的技能，這些技能隨著玩家經常的運用會不斷地累積經驗值，當然技能的經驗值累積對於技能施展的效能和成功機率的提升都有很大的幫助。首先建議玩家在選擇技能的時候可以看角色的MP數值來參考使用的技能，MP需求很高的技能對於新手玩家可能不是那麼的適合，因為所有的MP可能在幾次技能的施展下就用光光，然後只能以普通攻擊和昆蟲族拼博。既然如此，不如選擇適合自己MP數值的技能使用會比較有運用的空間，MP需求高的技能可以等到MP隨著升級調整變多再來使用。技能圖示旁會有技能等級如01/20，表示此技能的最高等級是20，前面顯示的是目前的等級1，玩家可依喜好鍛鍊適合自己的技能，技能越強，使用起來也就越得心應手！





無盡的任務

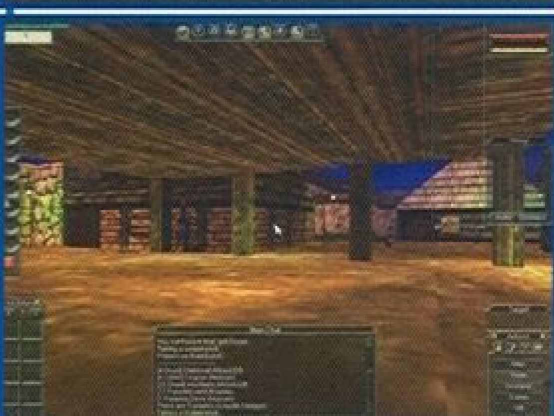
預定推出日2003 3月

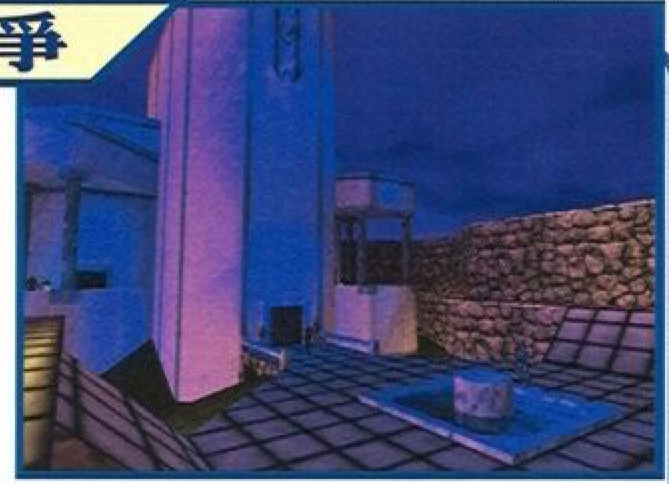
＊研究製造所：Sony Online Entertainment ＊販賣流通所：遊戲橘子 ＊遊戲類型：網路角色扮演 ＊PII-200、64MB RAM

EverQuest 諾瑞斯世界的紛爭

遠古時期，統治天界的水晶龍--薇仙在宇宙中的某顆星球上，開創了一個深邃美麗的世界，命名為諾瑞斯。牠運用牠強而有力的爪子將諾瑞斯世界劃分為三個大陸，讓牠心愛的子民--龍族能夠在這世界上生存、繁衍。當薇仙離去後，另一位神祉--地底公爵布瑞爾也來到了諾瑞斯，並且說服其他神祉一同在這世界創造各種不同的生物。所有神祉都有個共同的目標，就是防止龍族的壯大，並希望自己的子民能永遠延續生存，並歌頌崇拜自己。而在所有的種族中，由戰神樓羅．賽克所創造的巨魔(Ogres)由於不斷以戰爭殺戮及劫掠的手段擴張力量，漸漸成為諾瑞斯最龐大的種族，並驕傲的向衆神展開侵犯的舉止。憤怒的衆神便將巨魔一族打入次元的結界中，並將牠們的建設以及文化完全摧毀…





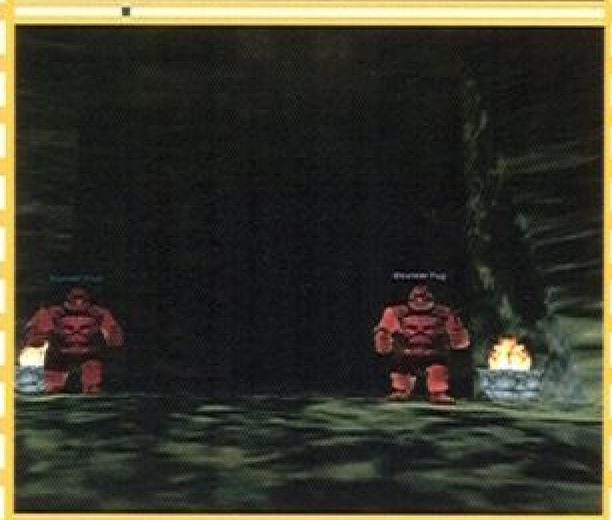


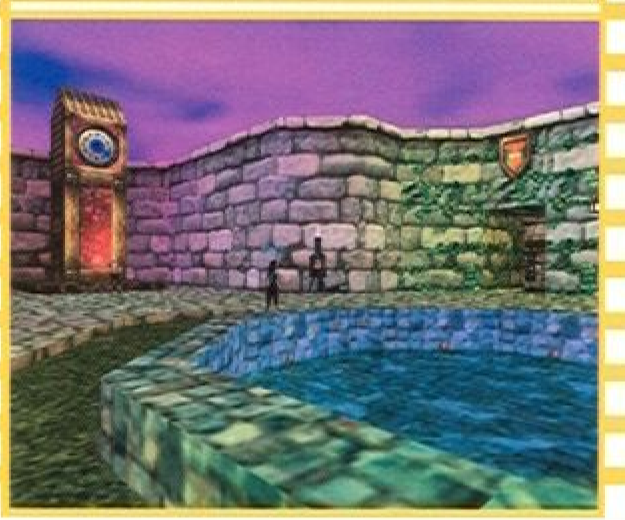
其後，又有許多的種族興盛、衰落，始終沒有打破衆神對諾瑞斯制訂的定律與詛咒，一直到一種特殊的生物--人類(由野蠻人進化)誕生才改變。人類雖然沒有爪牙，但會以各種鍛冶的技術製造武器，有些具有特別智慧的人類開始研發咒語、並尋找失落的上古魔法，人們儘管會互相征戰、仇視，但始終沒有沒落。人類們將大陸的平衡打破，使得許多古老的種族也開始興盛，並建立起自己的國度，整個世界漸漸起了變化，許多種族為了彼此的利益而連成了陣營不再征戰連連。而人類也開創了貿易線路，啓始了三塊大陸之間的旅行，而這充滿驚奇的時代，正是等待玩家你親身參與的世界。



已經在國外上市有一段時間的《無盡的任務》，由於純英文介面的關係，讓國內不少玩家望而卻步。現在由遊戲橘子代理並將遊戲中文化後，將以嶄新的面目再度呈現在玩家面前，敬請期待這款歷久彌新的線上遊戲大作！

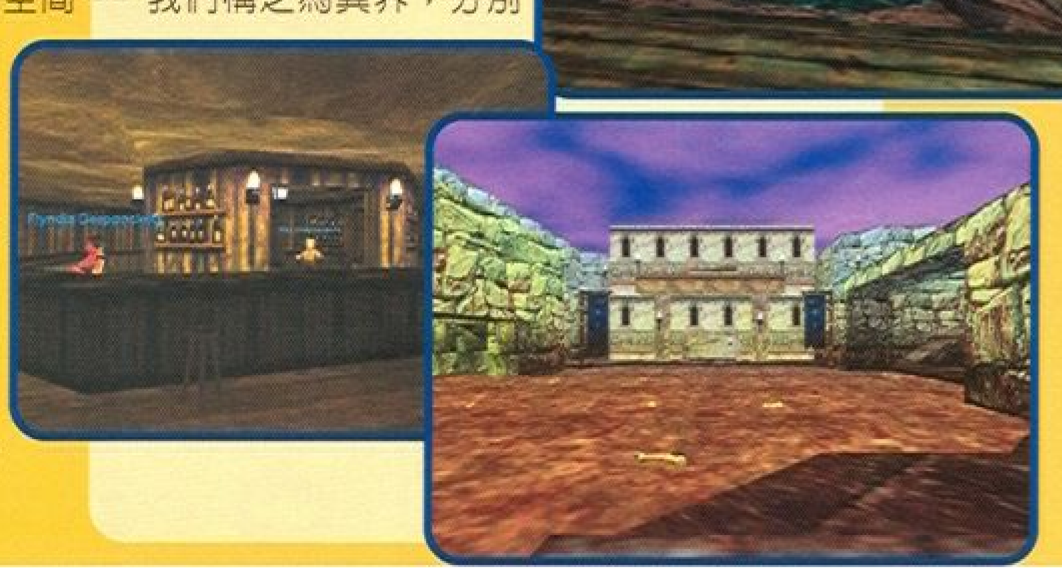






EverQuest 主大陸介紹

諾瑞斯的主要區域分為主大陸Antonica、博學者居住的左方大陸Odus、矮人與精靈的故鄉Faydewer，另外還有三個神祉居住的平行空間--我們稱之為異界，分別是無面者Cazic的恐懼異界、仇恨王子Innoruuk的仇恨異界、水晶龍薇仙留下的薇仙之眼所監控的天空異界。



瘋狂恐龍樂園 Dino Island

預定推出日 2003 1月

＊類型：策略模擬、益智　＊科技需求：P3-300、64MB　＊研究製造所：Monte Cristo　＊販賣流通所：優邦數位



魔王：你看過原始恐龍嗎？在《瘋狂恐龍樂園》可透過20種不同種的恐龍，30種不同的外觀和50種酷炫的特點，來創造出不同種類造型的恐龍，你還可以做出瘋狂的舉動，利用3道不同類型的雷射光束加以電擊，或是你可以利用『配種』方式，產下突變品種，要是創造出珍貴品種，你可要好好的收藏『冰凍』起來！

小藍：嗯～那G魔王！你要把你自己『冰凍』起來哦，因為你也算珍貴品種^^!!

10億種以上的珍奇恐龍

遊戲模式中設定了超過10億種的恐龍造型，可以先選擇喜歡的恐龍類型、依照性向或是依照草食類、肉食類選擇，想要飼養不一樣的恐龍，可以嘗試利用變種方式加以改造，突變的恐龍，更是可愛特別，喜歡恐龍的你，還可以將變種成功的恐龍冰凍起來！每一隻恐龍都有獨特的動作，吃飯、走路、跑步或是攻擊…等動作，另外還有特殊『秀場』功能，恐龍都會秀出許多動物來吸引遊客，不同類型的恐龍也會有專屬的獨特動作，像是運動家的恐龍將會做出完美的後空翻，快樂的恐龍則會模仿大金剛！



超過250種以上的動作

建造專屬恐龍樂園

在《瘋狂恐龍樂園》有多種異國島嶼可以選擇，從一開始所有的造橋鋪路、設立各式各類的商店、遊樂設施、蓋柵欄、觀景台、購買恐龍、研究恐龍變種、點心店、禮品店、花園、參加秀場、餵食區、秀場及傳送台…都是建構《瘋狂恐龍樂園》所需要花費的成本，而最大的收入來源卻是在遊客的多寡、消費金額…要如何掌控收入預算，你的經營策略卻是最大的影響！不要到最後蓋了許多建築物，遊客卻無路可走，除了賺不了錢，更會浪費成本的哦！



預算收入自己掌控

特殊遊樂設施

在《瘋狂恐龍樂園》，你將可以規劃出想要的理想樂園，像任意安排所有培育的恐龍，讓牠們到專屬設計的秀場中，進行特技表演，像是瘋狂賽跑、危險障礙賽、致命恐龍格鬥等…除了訓練恐龍表演技能外，還要挑選適合表演特性的恐龍，並安排時間進行輪迴賽，想要親自排定恐龍秀嗎？《瘋狂恐龍樂園》提供這項服務哦！而除了可以利用各式的恐龍紀念品商店、恐龍漢堡店、各式餐飲店、特殊禮品店，和充滿刺激的雲霄飛車等其他的遊樂設施，來佈置你的樂園之外，樂園裡的遊樂設施都是現實生活所出現過的，你可以創造一個屬於你自己的樂園，讓你的遊客一再地遊歷你的樂園吧！



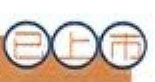


恐龍秀場全新展出



在這裡，你是上帝…



預定推出日2002 

＊研發製造所：eSofnet　＊販賣流通所：台灣易吉網　＊遊戲類型：多人線上角色扮演　＊科技需求：P-233、64MB

成功與否 只能靠運氣

奈米寶石可由NPC身上得到，當然，也可以跟其他玩家購買，但目前的行情價實在是貴得嚇人，小尼是個窮鬼，買不起奈米寶石，不過，昨天打到一顆「奈米寶石C」，真是開心得不得了呢！可是，一想到機率問題，實在是沒有勇氣去衝裝備！就在猶豫不決時，遊戲中畫面的左下方突然跳出一則公告：「貢丸仔已成功製作了暴風裝下+++道具。」哇，竟然有人合成+++道具成功呢！真的是太厲害了！所以，升級道具成功時，不但心情上非常「爽快」，系統還會幫你大肆宣傳，讓你一夕成名呢！呵呵。


合成+++道具成功時，系統會發出公告，讓你一夕成名唷！



道具組合中，請靜心等待。

合成道具的成功機率為：隨機值成功率＋奈米寶石成功率。但玩家所能掌控的也就只是奈米寶石而已，只要能得到成功率愈高的奈米寶石，理論上的成功機率自然較高！不過，既然是機率，就沒個準兒！有些玩家用使機率低於5%的「奈米寶石B」升級道具成功，但卻也有人使用「奈米寶石F」反而失敗的。所以，玩家在升級的時候，只能祈禱自己運氣好一點囉！^^"



N-age又有新功能了！於11月30日釋出1.21版更新後，最受矚目的便是道具升級功能，因為，只要一顆閃爍著寶藍色光芒的「奈米寶石」，你所擁有的道具便可能提升原先的屬性值。玩家就像個魔法師，魔力來自於奈米寶石，再搭配一點運氣，便可能擁有頂級的服裝或武器囉！

奈米寶石的機率表：

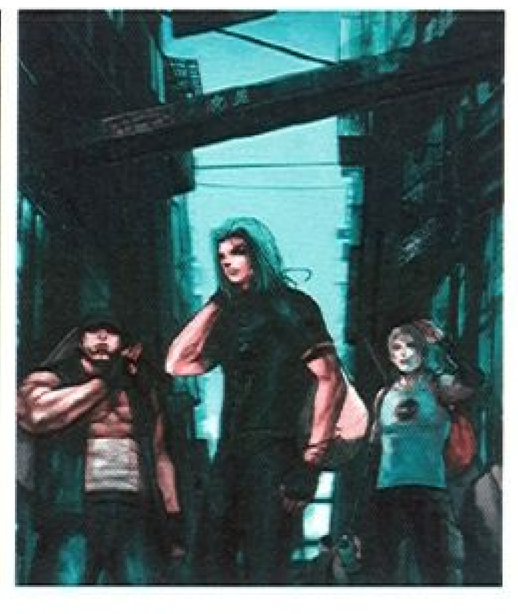
名稱	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
機率(%)	低於5	低於5	低於5	5	8	15	20	30	40	50

解碼任務 大剖析

提及道具升級功能，就得介紹一下N-age所釋出的最新「解碼任務」。既名之為「解碼任務」，就是要玩家參與「解碼」活動。在N-age官網上有詳細的劇情介紹，而現在，小尼要透露一些消息給玩家，請玩家們看清楚、聽仔細唷！

參與任務，除了享受過程中的樂趣之外，當然還有對獎品的期望。究竟「真實之眼一代」是什麼玩意兒呢？其實，它就是合成機率更高的「奈米寶石」，也就是說，玩家將奈米寶石A～G共七顆寶石收集完成後，官方將會回饋玩家更好的「真實之眼一代」。







至於解碼任務所要解的便是狂風之域的進城密碼，一共是12位數字，在討論區上許多玩家都瘋狂討論究竟真正的密碼為何？有些人說是跟劇情中的NPC等級有關，也有人發現劇情中的NPC會說出一些跟數字有關的字句，但，究竟這些數字之間有什麼隱藏的相關性？12位數的進城密碼要如何破解？目前尚無人能提出最具說服力的推論。根據小尼探查的結果，這組密碼是具有某種隱藏性規則的「數列」，至於是什麼規則，要如何排列，就得靠玩家們聰明的腦袋好好地推敲一番囉！希望大家都能順利解出這組密碼，並以奈米寶石A～G，成功地得到最後的獎品「真實之眼一代」！

鐵艦霸權 Hagaemonia：Legions of Iron

預定推出日2002 

＊類型：即時戰略　＊科技需求：P3-600、128MB　＊研究製造所：Digital Reality　＊販賣流通所：松崗資訊

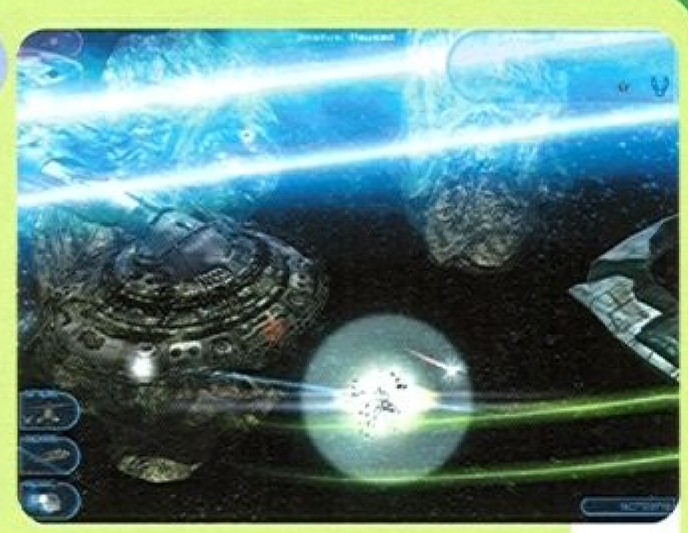


小尼：由製作《銀河創世紀》製作公司Digital Reality，繼《萬艦齊發》後再度設計的《鐵艦霸權》，堪稱近年來最令人驚豔的作品。這款號稱採用最新畫面技術，再以四個種族所建構出的龐大背景，將揭開了人類在22世紀外星殖民所遇到的衝突及探索哦！^^

小藍：殖民到外星會遇到衝突，那大家一起殖民到安德烈斯王國不就行了嗎！^^

無敵鐵艦的故事

設定在西元2104年，當地球逐漸容納不下飽和的人口，而逐漸向外太空尋找新的殖民地，但日益茁壯的火星殖民地卻意欲尋求獨立，兩個星球上人類之間的衝突逐步擴大，玩家在其中扮演軍團中一名指揮官，在接踵而來的戰役中立下戰功，並在兩星球的征戰中尋求衝突解決之道。不過故事並未就此結束，來自外星的未知種族以超高科技入侵太陽系；在此同時，一支只在謠言中出現，在幾世紀之前因不知名原因消失的種族，卻忽然以神秘姿態出現…，太陽系內的戰爭，各個種族間的衝突，人類所面臨的恐慌，全倚靠在玩家所指揮的帝國艦隊手中，透過非線性的劇情鋪陳，不管是積極出擊戰鬥，領導偵察任務發覺衝突之間的關連，或率軍抵禦來犯的異形艦隊，只有經過縝密思考的戰略，才能取得勝利，並解開衝突背後的奧秘。





▲震撼的視覺效果必定需有上乘音效才能撼動人心



壯觀的視覺效果

遊戲中最引人注目的視覺技術部分，以製作公司Digital Reality耗時一年半開發的Walker Engine引擎繪製，完全發揮了DirectX 8.1中所有關於光影、投射點等技術上的功能，光是每艘船艦模型以100,000多邊型所繪製而成已相當驚人，透過攝影機從任何一個角度觀看都鉅細靡遺；當船艦駛在太空中，宇宙邊緣的銀河、星雲同樣讓人流連；而兩艦隊交戰之中，雷射、離子炮等各式光束所交織成的火網更是讓人嗬嘆何謂真正的『戰爭』，何況是母艦摧毀爆炸時漫佈天際、極度擬真的巨型火球，足以為後繼的同類戰略遊戲立下典範。



▲遊戲中樂曲或為神秘，或為輕快，時而轉為激昂

完全挑逗你的戰爭慾

在遊戲一開始時玩家扮演軍團中一名指揮官，在《鐵艦霸權》中，加入了些許角色扮演的成分，隨著一場又一場的戰役，不僅指揮官隨著戰功愈見勇猛，連所指揮每一船艦的艦長都有其經驗值，隨著任務進行，這些艦隊擁有更為強大的戰鬥能力。製作小組在遊戲中將船艦主要區分為四個類型：採礦艦及戰鬥艦、偵察艦、貿易艦，四個種族同樣也有功能、外觀各自不同的艦艇，總數超過40種的龐大艦隊，加上超過200種的科技研發項目，在艦隊組成及資源分配上，將是對玩家的一大考驗。

《鐵艦霸權》的單人任務模式共有兩個戰役可供玩家選擇，遊戲時數總長度超過20小時，非線性的劇情走向，也增加了許多的耐玩性。在連線方面同樣支援多人模式，不管隨機地圖對戰，或是創新的合作對抗模式、在專屬的網站上最多可以同時容納8名艦隊指揮官，當每位指揮官都擁有數十艘甚至是上百艘艦艇的龐大艦隊時，前所未見的宇宙會戰肯定會讓每位玩家熱血沸騰！





大場面戰鬥後，感覺中帶點蒼涼

新天上碑 幫城版


預定推出日2003 1月

＊研發製造所：HI-Win　＊販賣流通所：億泰利多媒體　＊遊戲類型：多人線上遊戲　＊科技需求：PII300、64MB

奪取幫城的條件

目前設定奪取幫城的條件有三項要件。

1 只有初期的幫主可，
2 聲望 400. 碑幣一千萬兩（所需碑幣可能會有所更動）
3 爭取尚未有幫主的幫城。當點幫派的界碑時，會出現對話框。按認鍵，系統收取購買幫城費用後。伺服器會公告的”***幫派在 *** 地區建立幫城 “的內容。當城池沒有城主時，任何人都出入，但一旦建立後，除該幫成員外任何人不得進入。


▲每個伺服器將開放8個幫城。



幫城的開放，對新天上碑的玩家來說，真是再興奮不過的消息了！現在小尼就先帶大家來逛逛幫城的內部設施吧！相信你看了之後，絕對會忍不住一定要打下個城來玩玩的！

幫城內部結構大公開

城門

在攻城戰時，敵人必須要先摧毀城門，所以當城門的數值升級時，城門的防禦率會升級。城門開發度=(作坊開發度+練武館開發度)/2。城門的開發度會影響到城門的”血量”，每個人不放武功對城門的攻擊傷害均為1，所以當城門的”血量”愈高，相對的攻破所需時間也愈久，對攻防戰的影響相當大。


預計正式開放攻城後，此城門將為緊閉著，而攻城方必須打破此城門才可進入幫城內

城牆

城牆開發度=(鐵匠舖開發度+食品店開發度)/2。城牆開發度會影響到幫守城的弓箭手NPC之攻擊力及數量，但目前因尚未開放實際的攻城，無法測試並求證。

預計正式開放攻城後，此城牆上將有攻擊對方的弓箭手，而防禦方可利用此些弓箭手扣損敵方的血量。



鐵匠舖

可協助改造武器，當升級時武器的改造之成功率會變高。當鐵匠舖的開發度升級時，城內可製造出的武器數值可升級到最高命中率 -30~+30為止。其中各項武器的改造，除了鐵匠舖的開發度外，其擺設武器以及求丸丹的數量、加減準、方位…等，都會影響到武器改造之成功與否。

作坊

負責防具的改良。當升級時，防具的改良之成功率會變高。目前僅支援項鍊類迴避率的加工。每項物品配合一顆求丸丹可進行昇級動作，開發度會影響到成功率及可提昇的上限值，當開發度到100時最高可製作出+ - 30的項鍊，但請注意，要製造出高級的道具其相對風險也會增加，當開發度到60時，當物品數值為21含以上時，昇級合成都會有50%的機率物品會消失。


▲要怎麼分配工作讓幫眾們日夜在作坊裡做苦工，是幫主最傷腦筋的事情。

練武館

當練武館的開發度升級時，依開發度可以在幫內修練的力量最高可升級到300.

食品店

依食品店的開發度升級，可以買到外面沒賣的補品，價格也會降價到最高50%為止。城內可製作出的體力、內力恢復劑列表如下。

體力恢復劑	內力恢復劑
乾脯	屑蝦膏
胡餅	靈芝
乾糧	烏龍膏
饅頭	人蔘
肉脯	牛黃清心丸
王饅頭	熊膽
五香頭	十全大補湯
黃狗補血湯	鹿茸淨心丸
虎膽肉	千年人蔘
虎膽丸	華露丸
大丸丹	千年人蔘
碧谷丹	清玉水
五龍精氣丸	樹靈丸
育養精氣丸	回陽烏龍膏
生生造化丹	山蔘


每天到食品店打工，可別偷吃，不然很容易變胖喔！


ETEL
M-etel Co., Ltd

WIN


新
天上碑
2.0版

旺來麻將

預定推出日2003 2月

＊研發製造所：億泰利多媒體　＊販賣流通所：億泰利多媒體　＊遊戲類型：線上搓合麻將　＊科技需求：P-133、64MB



轉眼間新的一年又要到了！對國民們來說，漫長的假期，躲在家裡打打麻將是很不錯的消遣，因此各家遊戲廠商也都紛紛趁這時候推出麻將遊戲。這款新推出的線上麻將遊戲，可是國民們在假期中不錯的選擇喔！

全新線上麻將輕鬆玩

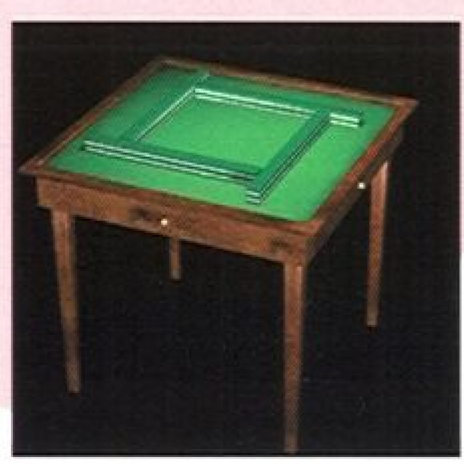
旺來麻將是一款線上搓合的休閒麻將遊戲，遊戲製作以操作簡易、功能完備為最主要的特點，讓玩家可以輕輕鬆鬆地在線上找到牌搭子，兼具益智與交誼的功能。旺來麻將提供完整的線上遊戲功能，在網上進行牌局對戰的玩家，並不需要遊戲點數，而是透過本遊戲裡的「虛擬貨幣」（通稱為「麻幣」）來進行。換言之，只要玩家有足夠的麻幣，就可以自由地在本遊戲裡與朋友開局對戰。此外，旺來麻將亦提供「排名擂台賽」的功能。藉著公平賽制的進行，讓真正的麻將高手能夠技壓群雄、脫穎而出。



開始進入遊戲的大廳，可進行搓合。

虛擬貨幣創造真實刺激

旺來麻將並不採用一般傳統的「點數」收費方式，而是要透過遊戲中的「麻幣」來進行。玩家必須先透過點數兌換為一定數量的「麻幣」，才能夠真正進入麻將牌局遊戲。只要玩家有足夠的麻幣，他就可以無限制地享受線上麻將遊戲的服務。而當玩家的麻幣金額不足（或變成「負債」狀態）時，他在遊戲中仍然能夠「觀戰」其他網友的牌局，但必須再以點數兌換麻幣（點數：麻幣＝1：100），才能夠再進入牌局展開遊戲。系統對每一次開桌的牌局，酌量收取200麻幣的「場地服務費」。牌局中輸贏的麻幣金額，全視看桌者所設定好的底台金額決定。



在「一般配對」中的開桌者可以設定「豪賭模式」或「休閒模式」，開放由玩家自定底台金額，更增加遊戲的自由度。

自由度高的玩法規則設定

旺來麻將的遊戲採取標準的「台灣十六張麻將」型式。在遊戲中，系統將會隨時提醒玩家各種動作：如「吃」、「碰」、「槓」、「胡」等動作，以方便使用者可以更專心於自己手牌的配置。為避免「慢郎中」玩家拖延牌局進行，在牌局設定中有「催牌倒數」的時間，強迫各個玩家在限時之內必須出手捨牌，以保持其他同桌其他牌友的權益。然而這項倒數計時設定亦開放給開桌的玩家自由設定，以配合不同程度的網友。亦即，新手玩家可以設定較長的「催牌倒數」，延長打牌的思考時間；而老手玩家則可以設定較短的「催牌倒數」，加快遊戲的流暢。



無故離座處罰賠錢

牌局進行中，同桌的網友可以藉由直接輸入文字或呼叫「登錄常用語」的方式，互相調侃或聊天，增添遊戲中的樂趣。若在牌局進行中有人「中途離座」（離開、斷線），則該位玩家必須賠償該局四台的金額（其他三位玩家各一台、系統一台），以補償其他玩家的權益。然而該位離線玩家在遊戲中的「座位」則交由「電腦代打」，以維持原來牌局的進行。如果在牌局進行當中（一圈尚未打完），玩家的麻幣金額變成「負債」情況，則該位玩家將被踢出牌局。他的位置則換成「電腦代打」。若出現「電腦代打」，則電腦只負責「陪打」的工作：不吃、不碰、不胡、不賠。

萬人線上遊戲



新年寶物卡



再送你特製鰻魚飯盒
特製漢堡及魔力最新週邊等好康贈品喔！

好康放送1

92年一月到全省「全家便利商店」購買軟體世界（12/25出刊）、e-Plus線上遊戲攻略（1/1出刊）、e-Play線上遊戲情報（1/5出刊）、遊戲世界（1/15出刊）等任一本雜誌，皆可獲得最新的『魔力寶貝ver2.0新年寶物卡』，只要將登錄魔力寶貝遊戲儲值後即可兌換其中一種虛擬贈品喔！

好康放送2

寄回兌換完畢之『魔力寶貝ver2.0新年寶物卡』，還可參加特製鰻魚飯盒（使用後魔力回復1500）、特製漢堡（使用後魔力回復1200）以及雜誌最新魔力寶貝ver2.0限量週邊商品抽獎喔！

◎活 動 寄 件 地 址：115臺北市南港路二段99-10號 魔力寶貝小組收

◎抽獎贈品兌換期限：憑郵戳到92年2月15日前為止，逾期將不受理。

◎虛擬贈品兌換期間：92年1月9日-92年2月15日止，逾期喪失資格。

◎中 獎 名 單 公 布：3月份4大雜誌及魔力官方網站



虛擬贈品：

a、護身符-大地鼠娃娃（攻+1 防+1 敏+1 回復+1 精神+1 魅力+5）

b、護身符-火焰鼠娃娃（攻+1 防+1 敏+1 回復+1 精神+1 魅力+5）

c、護身符-寶石鼠娃娃（攻+1 防+1 敏+1 回復+1 精神+1 魅力+5）

d、護身符-水藍鼠娃娃（攻+1 防+1 敏+1 回復+1 精神+1 魅力+5）

玩法：玩家到魔力官網的【贈品兌換中心】登錄序號和密碼，就會在角色身上得到一張鼠娃娃護身符兌換券。

進入遊戲後到亞諾曼城旅館，找「鼠娃娃兌換處」指定npc就可以兌換一個可愛的鼠類娃娃護身符。（虛擬贈品兌獎期間：92年1月9日-2月15日）

抽獎贈品： （依雜誌不同抽獎贈品也有所區隔喔）

◎軟體世界：魔力寶貝ver2.0史萊姆玩偶100名、特製鰻魚飯盒（使用後魔力回復1500）5名、特製漢堡（使用後魔力回復1200）5名

◎e-PLUS：魔力寶貝ver2.0限量CD包30名、史萊姆手機吊飾30名、特製鰻魚飯盒（使用後魔力回復1500）5名、特製漢堡（使用後魔力回復1200）5名

◎e-PLAY：魔力寶貝ver2.0史萊姆手機吊飾80名、特製鰻魚飯盒（使用後魔力回復1500）5名、特製漢堡（使用後魔力回復1200）5名

◎遊戲世界：魔力寶貝ver2.0限量CD包20名、史萊姆抱枕20名、特製鰻魚飯盒（使用後魔力回復1500）5名、特製漢堡（使用後魔力回復1200）5名

〈抽獎贈品寄發時間：92年3月初一前統一寄送。〉『活動服務電話02)2788-9188轉220沈小姐』

ENIX CORPORATION 大宇資訊股份有限公司 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.


認明此"FPS"第一人稱射擊遊戲標誌剪下此
一標誌並寄回英寶格FPS小組自新年開始,天天抽出
一位獵虎行動完整版遊戲幸運者一名!隔日將公布
在英寶格網站上!早寄得獎機會愈大^^!
FPS
First Person Shooter
行動代碼:獵虎行動
任務指示:
M4薛曼中型戰車是你僅有的夥伴.
完成攻擊任務是你的唯一指令!
行動代碼:鋼鐵行動
任務指示:
你被任命為潛艇艦長,你的任務是
在太平洋海峽底進行任務執行.
結合動作及策略要素的戰役,你要
不計代價完成任務!
行動代碼:光榮戰役
任務指示:
保衛美國艦隊殲滅日軍攻勢,一連
串戰役在太平洋島嶼區域展開!最
後光榮戰役你是否能成功榮退呢!
戰士們!!加油!!
WWII 系列
決戰時刻三部曲
一夫當關 萬夫莫敵 雪曼坦克 征服沙場
Infogrames繼"衝出封鎖線"之後,
再度推出戰爭遊戲鉅作~決戰時刻~三部曲:獵虎行動、鋼鐵行動、光榮戰役
TIGER HUNT
決戰時刻:
獵虎行動
DIGITAL FUSION
INFOGRAMES Taiwan
客服專線:02-55549523
台北市民權東路三段144號13樓1521室
E-mail:service@tw.infogrames.com
© 2002 Digital Fusion, Inc. All rights reserved. All trademarks or registered trademarks are the property of their respective owners.
Published and distributed by Infogrames, Inc. New York, New York.

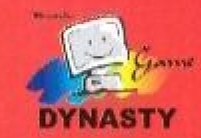

HO! HO! HO!
好遊戲陪你過新年!!
模擬樂園2
RollerCoaster TYCOON 2
國際中文版
Celtic Kings
Rage of War
塞爾特之王
模擬樂園2
國際中文版
720度極速迴旋雲霄飛車要你
驚聲狂叫”X'mas”過新年!!
模擬經營你自己的遊樂園
與全世界的玩家一起分享你的創意設計
多國語言版本 各國及台灣文化小吃
你最友善的朋友~模擬樂園
塞爾特之王
中文版
“即時戰略”中享有~塞爾特攻城器~強者之器,
展開一場流傳千古的輝煌戰績.
兩種類型的民族,兩種不同的模式,
冒險及即時戰略的玩法,
領略文明與野蠻文化的強烈衝突下
誰能締造雄圖帝國霸業!!

今年獲獎的遊戲研團隊！

2002年是漢堂國際豐收的一年。

年初，漢堂國際於經濟部工業局主辦的「國家年度最佳電腦遊戲 GAME STAR 」中大放異彩，以國內罕見的科幻創作《致命武力》榮獲最佳策略遊戲，中國武俠神怪經典《天地劫序傳—幽城幻劍錄》獲得最佳腳本及最佳動畫獎，使漢堂國際成爲年度最大贏家；緊接著在夏季的「電腦玩家第五屆遊戲金像獎」中，一舉拿獲《天地劫序傳—幽城幻劍錄》的年度最佳遊戲與最佳腳本獎，以及《致命武力2 一重生》的最佳平面廣告三個大獎。漢堂堅持：遊戲創作是人性、是熱情，也是藝術與科技的結合，不論運用何種題材或技術，唯有不斷的凝聚經驗與創意，才能將遊戲所要提供給玩家的愉快精神與互動本質表現出來。

榮耀之後，漢堂國際內部即動員於《天地劫外傳—寰神結》的研發。今年的最後一個月，將不負玩家期望推出這款年度角色扮演鉅作！



漢堂國際[illegible]訊股份有限公[illegible]

TEL:07-2722606 FAX:07-2912970 客服專線:07-2912697 E-mail:dynasty@seed.net.tw

DYNASTY INTERNATIONAL INFORMATION CO.,LTD. 高雄市801前金區中正四路211號13樓之2 http://www.dynasty.com.tw


最多
十二月上市預定。
All information within this site is the copyrighted property of DYNASTY.

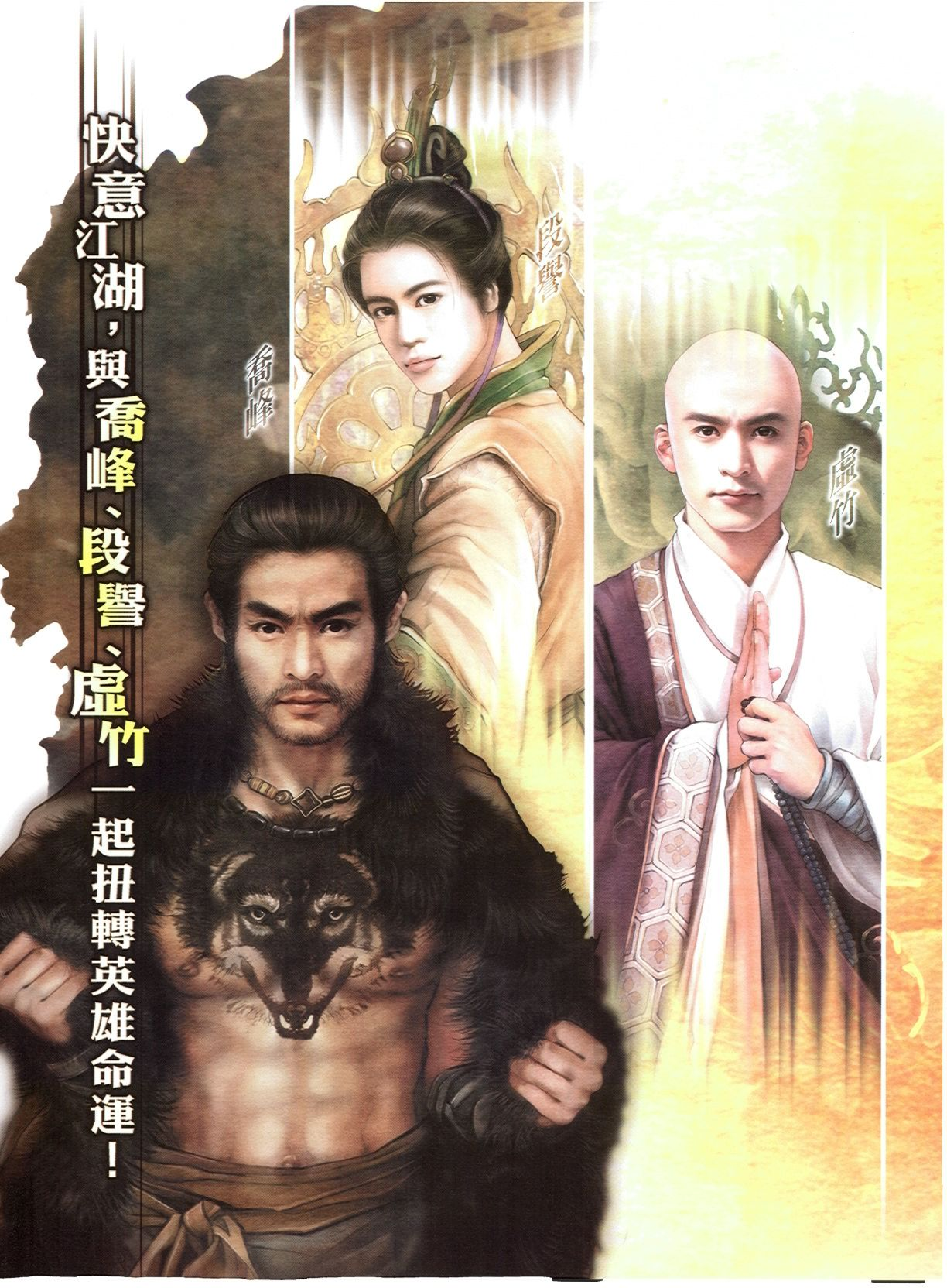
九儀天尊初始。





漢堂國際資訊股份有限公司
TEL:07-2722606 FAX:07-2912970 客服專線:07-2912697 E-mail:dynasty@tptsl.seed.net.tw
DYNASTY INTERNATIONAL INFORMATION CO.,LTD. 高雄市801前金區中正四路211號13樓之2 http://www.dynasty.com.tw


九儀天尊初始。
涿鹿之戰　天地變色　九黎與女媧之民生死相爭
黃帝手執天界神兵九儀天尊　大敗蚩尤
傳說中的强大力量　遂隨之掩塵時空
數千年後　遠古的神秘封劍儀式傳承依舊
但卻牽絲蚓結了五人的宿命
九儀天尊初始之謎　竟將分曉
十二月上市預定。
PC GAME/RPG/PENTIUM II 350/128MB/2.5GB/DIRECTOR 7.0/ WINDOW 95/ 98/2000/ME/XP
2002 DYNASTY INTERNATIONAL INFORMATION CO.,LTD. All rights reserved.
is a registered trademark of DYNASTY INTERNATIONAL INFORMATION CO.,LTD.
All information within this site is the copyrighted property of DYNASTY.
Do not duplicate or redistribute images, text or materials from this web site without the permission of DYNASTY.
© 2002 DYNASTY INTERNATIONAL INFORMATION CO.,LTD.
■ 所刊載圖片乃遊戲開發中之畫面。 ■ 軟體內容與發售日期、價格等，於遊戲上市前將經改良與更動。 ■ 廣告所刊載商標已經註冊，版權爲該公司所有。


快意江湖，與喬峰、段譽、虛竹一起扭轉英雄命運！
段譽
喬峰
虛竹


巧遇甜心 勇敢衝闖
純純對待真人戀愛
My Girls

沉醉在愛情的OX遊戲裡
尋找最正點的戀人
畫出甜蜜的姻緣線！





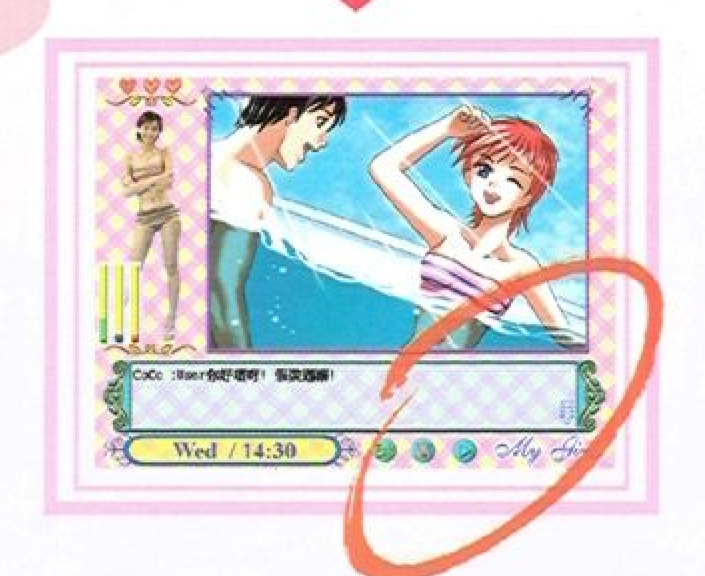














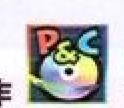
跑現場：
泰國風光，香港酒店、泳池、街景….真實場景，現場實地拍攝第一手臨場感，為青澀戀情加碼加溫。

勤競賽：
趣味小比賽超級多！！夾娃娃表現機靈還不夠啦！還得比賽游泳秀體力…！一贏再贏才能得到美少女砰然芳心。

獻殷勤：
生病時趕緊探病，唱KTV時奉上橙汁…無微不至體貼呵護！備齊好感度！信賴度！愛情度！要她不愛你也難！

最真實：
「戲」中就有顏如玉，活跳跳美少女爬出螢幕打情罵俏，你怎麼還招架得住她的嬌嗔細語？

出版發行 

研發製作 
P&C Production House



智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
歡樂家庭資訊公司
www.happyhome.com.tw
元氣開店 甜蜜烘焙 品嚐全新鮮體驗
拼人氣：巧綴門面，贏顧客開心。
要聰明：細看難易度，精挑好地點。
比創意：新鮮組合，引誘顧客。
急擴建：快快賺錢，店面擴大升級。
明賞罰：加薪解僱，由你策略決定！
Bakery of dreams
夢幻蛋糕屋
溫暖發酵聰明策略　麵包蛋糕感動相遇　親手打造蛋糕的夢幻名店



智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
創新電腦軟件公司
正宗麻將
雍正王朝
摸出歷史極機密
摸出新年好手氣！
北京城裡爭錢奪利，摸出皇權霸業！
多種模式連線對戰，玩法歡樂全年！
百寶卡片萬牌變色，隨摸通殺四方！
人物耍寶說學逗唱，笑翻一家大小！
上手容易牌局千變，樂趣花招百出！
歷史機密大解碼，
超辛辣麻將角色扮演上桌!!



月…
月藏…
那個…
我…









不會啊!!
真的不
會嗎？
真的啊!!

安德烈斯王國

前情提要



蕾蕾公主有危險了！
魔王蓋達毗西亞的魔爪深入皇宮，
一心想救人而折回皇宮的藍斯洛能夠
擊敗他嗎？魔王的真面目又是什麼樣
子呢？緊張刺激的戰鬥即將展開！

在哪裡？

歐西里斯
和伊西斯
在哪裡？

無論在
哪裡...

無論祂們
藏在哪裡...

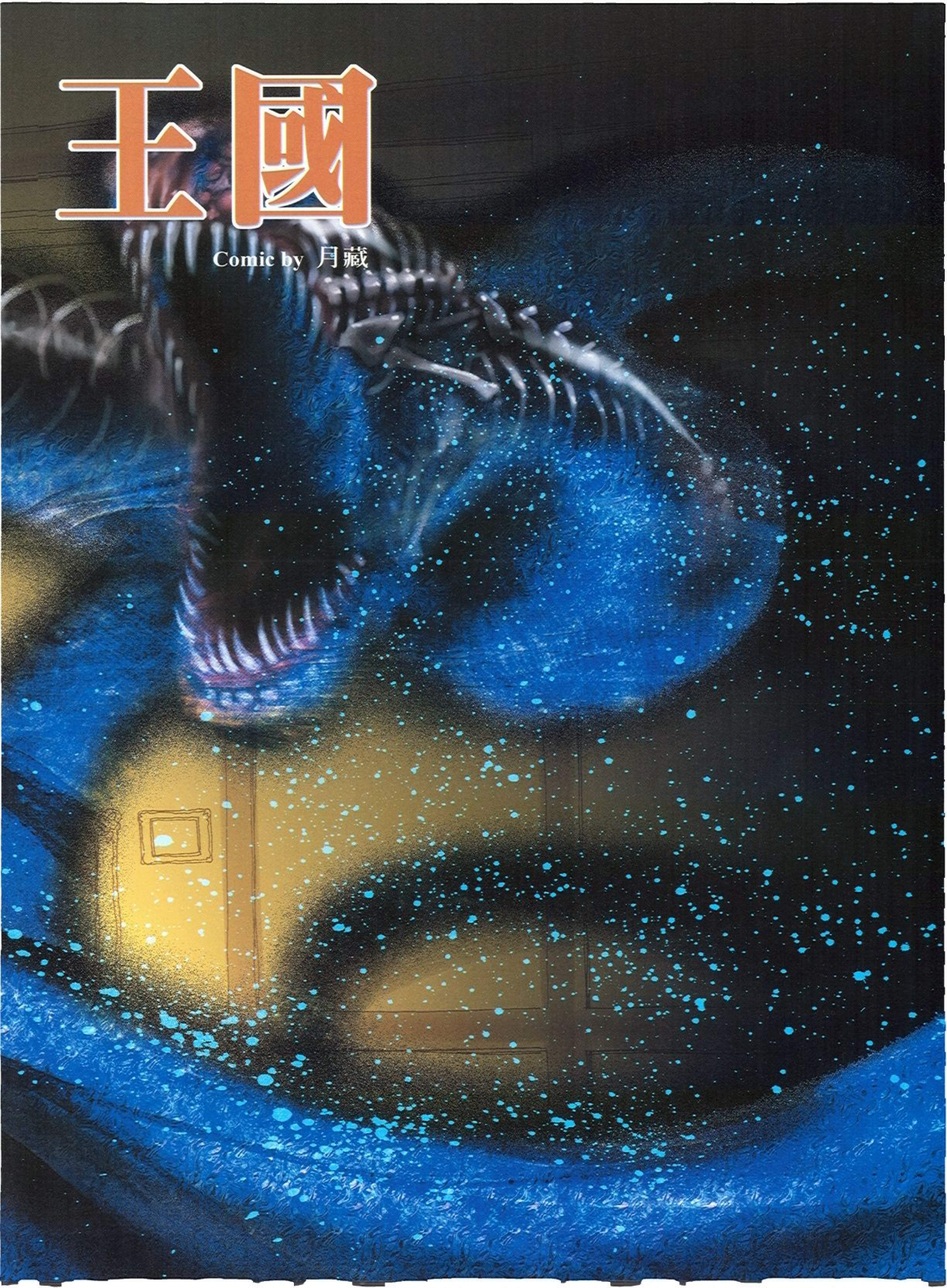
我都會把
祂們找出來！！

?!

安德烈斯

VoL:7 魔王蓋達毗西亞（2）




王國
Comic by 月藏

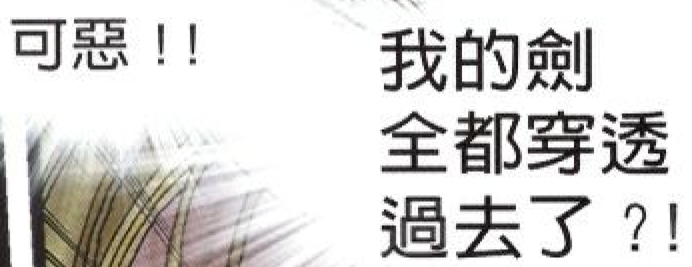

我看你
是沒搞清楚
狀況吧！
不管是哪
裡來的
醜八怪，
只要惹上我
沙雷納～
都不會有
好下場！！
錚
!!

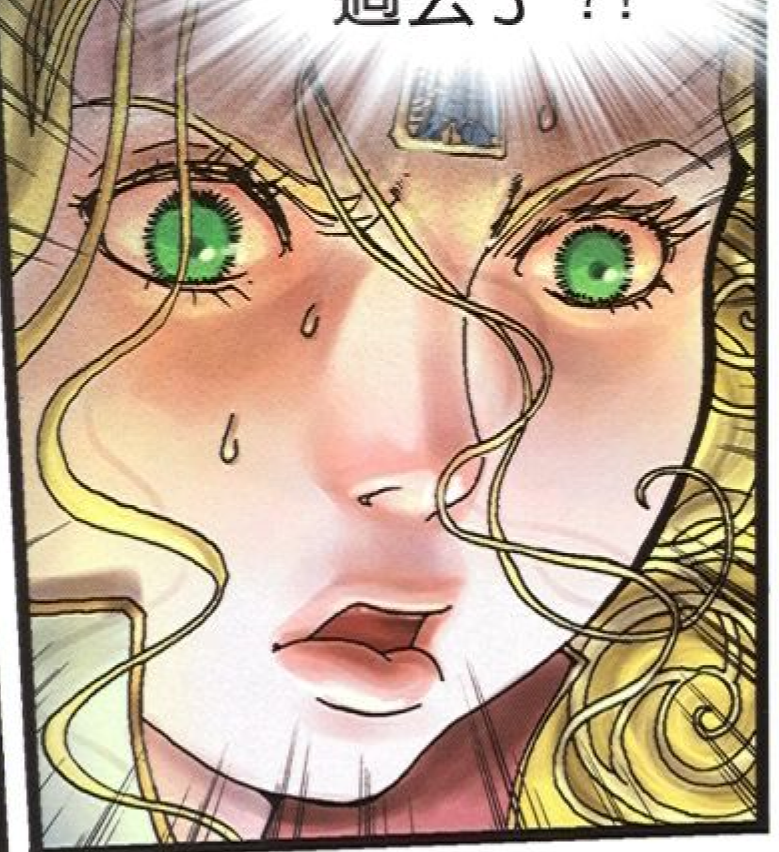

錚!!


沙沙


沙沙沙沙!!


咻!!
咻!!
咻!!


可惡!!

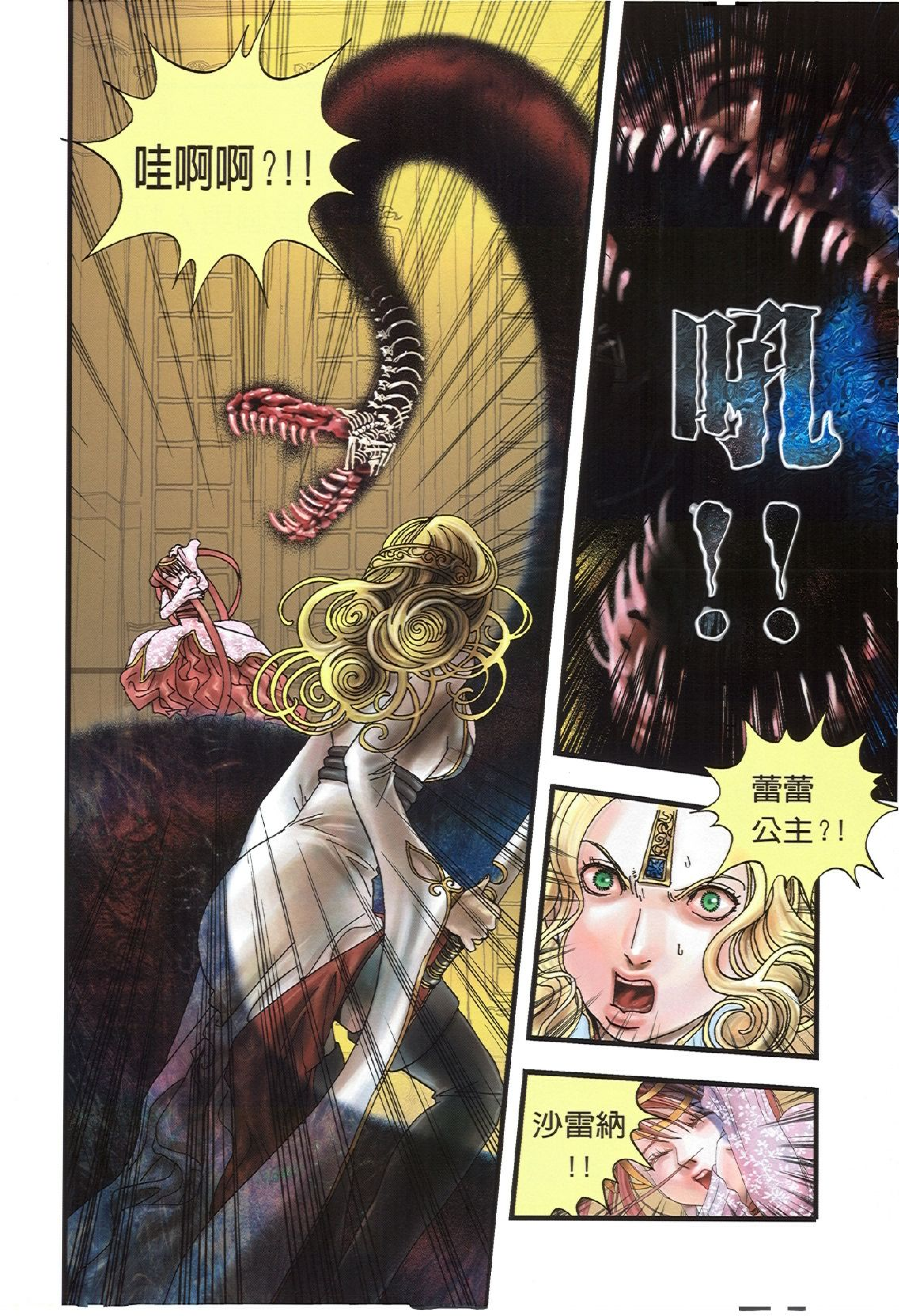

我的劍
全都穿透
過去了?!


咻!!
咻!!
咻!!


難道這
怪物......


不是實體?!


?!


哇啊啊?!!
吼!!
蕾蕾公主?!
沙雷納!!



給我
住手!!
要打架也要
找個男人打!!
你這個
沒老二
的傢伙!!


剁!!


嘎嘎嘎嘎!!
砰!!
咳啊!!
藍斯洛!!
用你的劍!!
你的劍有
神秘的力量
可以破壞那
幻影!!


哇啊啊！！
呼！！
咳啊！！
快用你的劍！！
否則你就死定了！！
可惡…
我…
我…


不要太小看
我啦！!



我的騎士精神可是要斬奸除惡的啊啊啊!!
做得好!!
總算解決掉了!!
不...
不會吧....
哇呀呀呀——
要摔下來啦!!
咦?!

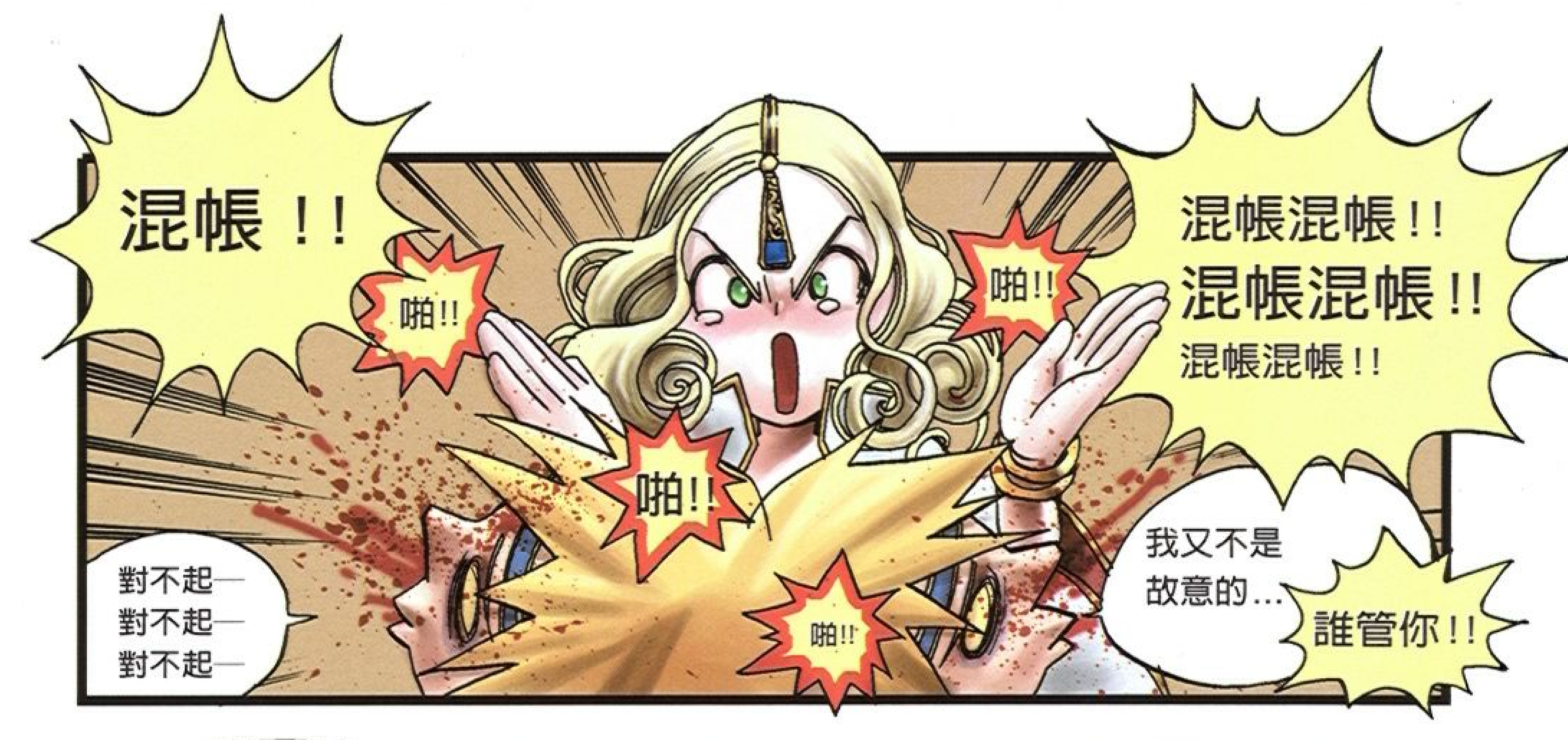


……


砰!!


哇!!
對不起!!
我不是
故意的!!
?!


....
......
我...
都說
對不起了，
你應該不會
生氣吧？


混帳！！
啪!!
啪!!
混帳混帳！！
混帳混帳！！
混帳混帳！！
啪!!
對不起—
對不起—
對不起—
啪!!
我又不是
故意的…
誰管你！！

幸好那怪物
已經消失了…
不然還真
不知道該
怎麼辦．．．
……
對了！！
蕾蕾公主
沒事吧！
?!


蕾…蕾蕾
公主 ?!


沙雷納？
沙…
待續
搞什麼？！出現了兩個蕾蕾公主？！沙雷納和藍斯洛將要如何分辨？
下一期，王國的秘密即將解開。



臺灣帝技爺如科技股份有限公司
http://www.tgl.com.tw/
智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
WeMade
傳奇
ON-LINE
WWW.MIR2.COM.TW
蝦米？
碗公阿Q能給你吃到「寶」？
現在只要吃碗公阿Q，
馬上讓你免費獲得50點開卡點數，上網玩傳奇Online，
再寄回1個「碗公阿Q」碗蓋，就有機會抽到大獎！
機車、筆記型電腦、液晶螢幕、數位相機...，
獎品絕對讓你大碗又滿意！
活動期限至民國92年2月28日為止 活動方式詳見「碗公阿Q」內的傳奇碗公阿Q卡說明。
碗公
阿Q
大碗滿意
碗公阿Q 吃到寶
傳奇ONLIN玩到笑
寄碗蓋 抽大獎好禮
YAMAHA機車 1台
IBM筆記型電腦 2台
SONY數位像機 2台
液晶螢幕 3台
柯達即可拍像機 20台
傳奇Online專屬手錶 50支
傳奇Online限量T恤 100件
碗公 阿Q
實在有料，QQQ...
吃麵送傳奇！！ 好康一大碗！！



獵捕10大小白惡魔 百萬寶物大力進補
十惡大捕玩
據說在神龍大陸裏，有10個無惡不作、喪盡天良，
壞到全世界咬牙切齒的BOSS級小白魔王，
他們可惡！
因為他們等級高強、行徑囂張！
他們很可惡！！
因為他們作風陰險、出言惡毒、PK無辜玩家撿骨不眨眼！
他們宇宙無敵可惡！！！
因為他們身上的夢幻裝備、新台幣、傳奇幣多到讓你瞠目結舌！
現在，傳奇Online當局已經掌握了他們的行蹤，
並下達立殺無赦的雷霆手段，
號召全大陸的勇者、英雄，全力緝捕最可怕的傳奇人魔！
不限人數、不限次數，
只要在遊戲公告的時間內，PK這十大萬惡小白，
小白身上的百萬新台幣、傳奇幣、夢幻裝備就通通送給你！！
機密詳情 請密切注意官網
www.mir2.com.tw 消息！
傳奇
ON-LINE
WWW.MIR2.COM.TW
智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
臺灣帝技爺如科技股份有限公司
http://www.tgl.com.tw/
WeMade



遊戲詳情請上網
http://www.mir2.com.tw

- 8 級以下免費〈不含8級〉，購買下列產品開卡就加送100點儲值點數 !!
- 包包內附諾頓防毒2003中文正式版 獨家500元折價券！

首批限量



新手包 新手特價NT 39元

遊戲光碟一片+150點開卡點數
使用手冊一本〈含地圖〉



攻略包 攻略特價NT 199 元

最完整、火熱的必勝傳奇「新手卷帙」攻略本
遊戲光碟一片+150點開卡點數
使用手冊一本〈含地圖〉



新月包 新月特價NT 299 元

30天無限暢遊儲值月費卡一張
限量精美神龍大陸地圖海報
遊戲光碟一片+150點開卡點數
使用手冊一本〈含地圖〉



月費卡 ~~原價NT 379元~~ 限量特價NT 299 元

點數卡 特價NT 150 元













Piano Forte



以厘京太朗老師的表現來說，這可能會是最精采的一部；但是就整體系統來看，這也可能是全系列作品中最為平凡的一部。還是先別管這麼多，實現男人的夢想要緊吧……

吟遊詩人　寇帝朱

BeF
●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP　●價格：￥8800　●區別：18禁
●遊戲類型：AVG　●評價：♪♪♪♪

http://www.bef.gr.jp/

在兩個家庭裡所奏起的樂章

考上理想中音樂大學的本作主角羽住拓巳，在應考之前即和家裡約法三章，考上後得先到就近的親戚家裡觀察半個月外宿情形，方才同意讓他入學。而外宿的候補地方有二個，一個是哥哥已離婚的嫂子美菜家裡，而美菜目前與女兒紗英同住；另一處則是表姊柏木久美的家裡，目前則是與媽媽和表妹麻里一起生活。在這半個月的時間裡，拓巳將在大學與寄宿的家庭裡尋求新的平衡點，無論是新的生活、新的朋友、新的戀人……。一心以成為鋼琴家為目標的拓似，在茫然未知的人生旅程上，是否能尋得與他共譜美麗戀曲的知音呢？











製作的堅持與玩者的怨念……

BeF推出新作的步調一向相當的穩定，以每半年一部的間隔次序，默默地耕耘著屬於自己的遊戲市場。這回的新作《Piano Forte》，不同於《八月的思鄉情》那種鄉村風情的描寫，也不走《Cafe la Sunset》的經營策略路線，反倒像是將《ALL ONE'S LIFE》的複雜人際關係，與《Baby.BE》裡那種魚與熊掌的曖昧關係再做了一次整合。說得明白些，這部作品就是要徹底探討家庭裡的親子、姊妹關係，甚至是學校裡的師生關係，且主角在日常裡的一言一行，對各角色間的好感平衡都有著顯著的影響。為了做到這一點，遊戲裡設計了一個好感平衡的系統，玩家在此可以查閱與各角色間的感情發展狀況，其中久美與麻里為一組，美菜與紗英又是一組，祥子則為強制發展，簡單的說玩家若想達成一組中二人同時發生事件時，就必須顧及好感度的平衡發展。另外，由於在遊戲一開始就必須從久美組或是美菜組中選擇一條路線來走，因此是絕對不可能有跨越既定規則的情況發生的。





簡化至最低限的操作系統

BeF公司的作品即使並不賣座，但其素樸自然的風格在玩家間向來有著相當高的評價，這也是本詩人固定每隔半年就會掏一次腰包的主因所在。縱使其對於劇情的描寫並不深刻，但其在操作介面的規劃設計上卻為玩家所津津樂道--坦白說，在拿到遊戲之前，還一直在猜想這回的系統會有什麼樣的新表現方式。但是頗令人失望的，前幾作中頗受好評的『PDA導航系統』已不復見，另外曾經煞費苦心設計的『Emotion View』情感檢視系統也已成為過去式，就更別提分歧提示與結局模式收集等額外機能了。雖然在介面上只剩下最基本的操作功能，不過整體框架仍維持著簡潔美觀、充滿設計感的風格，讓純粹的欣賞也是一種享受。















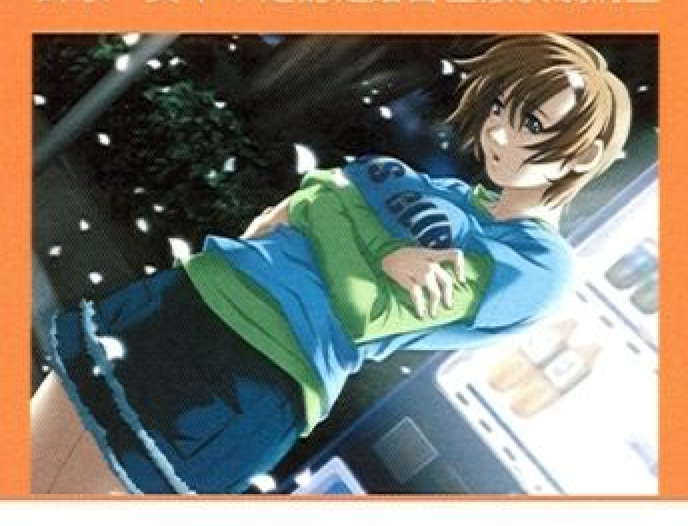
開始動搖的高品質路線？

本作原畫當然還是是由BeF公司的當家台柱--厘京太朗先生擔任，在厘京老師樸實無華的落筆風格裡，往往卻最能詮釋生活的真實面，相信這也是BeF一系列作品人氣度能夠歷久不衰的原因所在。就如同該公司傳統慣例，本作依然採用800X600的高解析圖像來呈現，輔之以淡柔的配色與及極其細膩的著彩技巧，本作在視覺表現上可說是極為出色。不過這回在背景的描繪上則明顯有偷工草率帶過之嫌，這對於向來堅持品質的該製作小組來說，確實不免讓玩家留下負面的印象。

在配樂上仍是以支援Direct Sound的PCM音源為主，曲風輕柔和諧，卻也恰如其分，確實頗符合遊戲主題的音樂訴求。美中不足的是語音僅限於劇情重點部份，因此可能會有時有時無的情況發生，畢竟少了佐料的劇情總是欠缺那一份完整的感動。









最後要跟大家補充一點是，本遊戲的包裝設計已不復《ALL ONE'S LIFE》和《Baby.BE》以來的透明賽璐珞外盒，也沒有如同《Alone Again》的外拉雙封面設計，雖然整體質感與格調都仍相當不錯，但對於如同本詩人般長久來以行動支持該公司的忠實玩家而言，入手後還真有難以言喻的失落。雖然個人認為本作的整體價值比不上前幾作，但畢竟這也是該公司在創作路上的一個里程，也唯有認真體會過它，方纔能明白製作者的用心與表現所在。



兄嫁

本詩人懷著忐忑的心情在此介紹這部作品，可真謂字字為營，深怕一個不小心落個傷風敗俗的惡名，搞不好還丟了飯碗。不過話說回來，黑暗原力還當真可怕，看信您別忘了數數看本遊戲你一共玩了幾遍吧……



吟遊詩人　寇帝朱

Selen	●作業系統：J-Win95/98/Me/2K/XP	●遊戲類型：ADV+SLG
	●價格：￥6800　●區別：18禁	●評價：♪♪♪♪

http://www.selen.ag/

交錯在複雜關係裡的命運

遊戲主角神樂貴史因為自幼父母雙亡，因此完全由兄長神樂智史所一手帶大。智史除了獨立扛起扶養幼弟的責任外，也自力苦讀大學，畢業後終得以進入一流公司，成為社會上的菁英份子；而弟弟貴史跟智史比起來則是平平凡凡，雖然在衣食無缺的環境下成長，但凡事處處都比不上老哥優秀，也間接地造成他內心深處的扭曲。

就在三個月前智史結婚了，對象是貴史的同班同學常盤美沙的姊姊常盤美和，然而不巧的是，貴史早已對美和有種難以言喻的情愫存在。因為自己本來就比不上大哥，再加上覺得愛慕的女性被大哥所奪，一股反叛的思緒於是逐漸在貴史的體內成形。再者貴史的老師永山梓原是智史的女友，因為愛不到智史而心萌報復之念，於焉開始了所謂的「貴史改造計畫」，藉由不斷地指導貴史而逐步展開復仇，至此貴史對兄長的敬愛之心，已完全被仇恨所矇蔽……









在SLG與AVG間尋求新的平衡

《兄嫁》是由以調教類型遊戲在遊戲業界嶄露頭角的Selen公司，在繼大獲好評的《Deep》系列與《犧母妹》系列後，在市場投下的另一顆爆彈。不過這次《兄嫁》並沒有踏襲該公司自《Deep》以來所引以為傲的堆疊式SLG系統，反而是大幅地強化了AVG的部分，換句話說就是加重劇中人物心境部分的描寫。

遊戲理所當然還是採用多線多結局的架構，至於調教的部分並沒有完全省略，只是簡化成一些簡單的形式，用其中的四項屬性作為判斷劇情分歧變化的依據，然而這些數據也不能決定一切，還需得配合AVG部分的選擇肢方能算得了數。



從以往的經驗來看，該公司作品的難易度一向都很高，本作自然也不例外，結局種類雖然不多，但要達成某些判定的條件卻不是那麼的容易，為了這點官方也釋出了V1.11版的Patch，據說在某些攻略過程已經過再調整，引發事件的條件也變得簡單了一些。而在介面的配置與設計上與前幾作完全相同，雖然談不上令人滿意，但倒也讓老玩家頗容易適應。



值得注目的角色心境描寫

Selen公司的作品向來有其獨具的濃厚色彩，那便是以黑暗系為主的劇情架構與讓人抓破頭的遊戲分歧。這次《兄嫁》的劇本依然由《Deep 2》一作風靡全日本的矢獲與緒莉二人搭檔演出，因此在背德與鬼畜度上自然是可以預期的，只不過這些細節在此並不適合深入討論，有興趣的玩家就自己多參詳吧。

本詩人在此想提出的是前面有說過關於人物心境描寫的部分(雖然原則上這算不上是一款健康的遊戲)，其中對於貴史犯罪時的心態變化、過程及始末等等，都有著極為清楚的交代；至於智史的懊悔、沮喪到絕望，也有著合理的描述。其中尤其讓人心痛的是美和從最初認為這是弟弟一時糊塗所犯的錯誤，到最後親口向智史說出自己已經不能沒有貴史，這又是何等的催人肝腸呀。所以我一直這麼以為，這部作品裡最好的結局其實反而是Bad Ending--兄嫂二人移居到歐洲要來得美滿乾脆。當然在此還是免不了要說：小朋友，遊戲裡的一切都是設計過的，所以不要亂學哦～(汗)。















令人深思與回味的異色佳作

然而我們也不得不承認，Selen公司在美術方面所下過的苦心與獨到的表現力。本作的原畫並不是由該公司的招牌主筆--奧間まさみ出任(事實上，奧間先生同時間正在負責另一部比較「正統」的作品《犧母姊妹》)，而是請來曾執筆過《自慰倒錯》的タカツキノボル先生跨台演出，老實說在一開始雖然不太習慣，但是一旦熟悉之後你便會覺得，タカツキノボル先生的人物設定與原畫其實是相當符合這部作品所要表達的風格的。

在配樂方面與該公司以往所有作品一樣，還是以PCM音源為主，不得不提的是本作乃是由美少女遊戲業界最具知名的I've樂團擔任編曲，品質自然不在話下；而片頭雖然沒有動畫，但卻有著相當動聽的主題曲，強烈建議第一次進入遊戲的玩家，還是要把OP給聽完哦。

在語音方面，本作更號稱是該公司創業七部作品以來總收錄數最多的一部，而在遊戲裡頭演出的表現也確實相當不錯。

最後本詩人在此以很矛盾的心情告訴各位，固然是因為這部作品的題材類型並不可取，但是其生動寫實的遊戲過程卻又深深讓玩家無法自拔，對於喜歡Selen風格的遊戲迷來說，本作確實是一部值得再三玩味的佳作。







東洋觀測站



春待蜻蛉

今天在此就來個昆蟲講座好了，各位可能不知道蜻蛉類的幼蟲時期很長，但蛻化成虫之後生命卻可能只有短短的數週。因此這部作品的命名可說是非常淒美的，數冬的蟄伏只為一次的蛻變，哪怕只是如此的短暫……



吟遊詩人　寇帝朱

SPEED
●作業系統：J-Win98/Me/2000/X
●價格：￥8800　●區別：18禁
●遊戲類型：AVG
●評價：♪♪♪♪

http://www.sp-janis.com/

追尋死亡的男人與失去摯愛的姊妹

故事主角阿佐見輝彥自幼父母雙亡，只留下他與妹妹清花二人獨自生活，因此輝彥長久以來的唯一生活目標，就是要好好地把妹妹教育成人，讓她享有幸福快樂的未來。但就在今年秋天，清花卻突然因為急病而過世，使得孤單的他在這世上再無任何的親人。自此已失去生命的目標與希望的輝彥，只希望能好好地找個地方了結他年輕的性命，於是毫無目的地搭乘列車來到這個名為「螢乃」的小車站。

輝彥被此地的美景所吸引，於是打算登上山坡欣賞他生命中最後一個晚霞，但就在此時山坡後卻傳來少女呼救的聲音：「幫忙救救我姊姊吧，她就快滑落下去了」！只見一名少女奮力地拉著坐在輪椅上的另一位少女，二人的情況已危在旦刻。輝彥在千均一髮之際終於拉起了少女，但輪椅卻跌落到山谷之中，這也是他與石蕗二姊妹命運般的初會。

輝彥背負著少女來到她們家中，從母親小夜子的口中得知原來她們還有一位哥哥，但在二年前的一次列車事故中，哥哥為了保護妹妹而犧牲了自己，而姊姊深雪因為脊髓受傷的後遺症而自此無法站立。在二姊妹的心裡，其實就將輝彥看成兄長一般的看待，而在這裡輝彥似乎也找到了他期待已久的溫暖。生命中的寒冬終將過去，就像期待蛻變的蜻蛉，等候著那遲來的春天……







▲救狼喔～誰來幫我拉一把！



▲地圖間的移動

題材清新的純愛冒險

《春待蜻蛉》是以晚春的鄉間小村為舞台，描寫人與人之間的心情交流，同時也帶著淡淡的、卻又揮之不去的愛情故事。這也是以發行《旅館白鷺》、《月花美人》系列著稱的SPEED公司所推出的最新作，但或許各位會覺得奇怪，該公司的作品風格向來不都是重口味的嗎？怎地今次會推出素材如此清新的另類新作？原來，《春待蜻蛉》並非是SPEED自家產的作品，而只是替Noctovision這家小公司代為發行的合作模式。

在基本系統上，還是難脫窠臼的文字型AVG，在城鎮裡的移動畫面則是採用地圖點選的方式，會有角色出現之處則事先有所提示，讓玩者不致多浪費時間於四處奔波。介面的設計雖然簡單卻很有特色，在對話文字的下方會襯以該角色大大的名字，讓讀者很清楚地分辨現在是由哪位角色在發言；另一個特點則是在多人同時出現時，會有很明顯的大小前後的概念，讓演出與表現的手法得以更上一層。



欠缺靈魂的角色與劇情

本作中登場的可攻略角色除了石蕗姊妹與母親小夜子之外，尚有學校裡的同學田之倉愛和雜貨商店老闆的孫女神垣總子等共五人。基本上這部作品裡的角色設定是以典型的『萌系』(什麼是『萌系』？這…實在很難以文字形容，請自行在圖裡行間心領神會吧)為主，比方在頭髮紮上特大的蝴蝶髮飾、甚至還綁了兩個特大號的紅蘿蔔…拜託，真的不嫌重嗎？況且身為三個孩子的母親，石蕗小夜子的扮相與造型也未免太過年輕了些吧。其實這些都不打緊，個人覺得真正的問題可能還是出在劇情表現部分，因為就本詩人這麼一輪玩下來，實在是感受不到本作在宣傳之初所要表達那種絕處逢生的情感與氣息。同時因為登場的角色除了石蕗一家三口外，戲份其實都不多，所以本作自然也難逃事件圖片貧乏的缺點，這點可能也是這部作品最大的致命傷。


▲快遲到了也沒必要趕成這樣吧！


▲葛格～要不要人幫擦背啊？！







等待一生一次的蛻變吧！

▲怎麼老是那麼多人喜歡進房間前不敲門…

▲別動嘛～一直亂動要我怎麼畫

說到底這部作品會吸引本詩人目光的最大原因，究竟還是在原畫的部分。本作的原畫乃是由執筆過《鄰人妄想》、《フェロモン》等作的ぷれしゃすている先生來出任，從其以往的幾部作品來看，應該無論在『姊系』或是『萌系』的角色塑造都相當拿手才是，或許這也是先生首度嘗試這種看似嚴肅的類型，在這部作品中仍不免有上述所提到的缺點，簡單地說就是感受不到作者賦予她們的生命力。不過這並不代表這部作品的美術表現不夠優秀，相對在800x600的高解析模式之下，本作無論在人物的膚色質感、光影表現，甚至背景的繪製等各方面均相當的傑出。

配樂以PCM音源為主，曲調閒適而自然，與劇情走向搭配顯得相當得宜；除此之外，語音的演出也相當自然，覺對能讓喜歡妹系的玩家過足癮頭。以所得所見的規模與格局來看，《春待蜻蛉》具備了優秀的圖像呈現與良好的遊戲性，絕對算得上是AVG的小品佳作；但個人以為還有更進一步的意義存在，那就是這部作品也給了所有絕望與失意的人有所提示，無論經歷再如何的寒冬，終究還是會有暖春降臨的。


▲這感覺怎好像剛從監獄出來似的……







蒼煌之城

這部作品從頭到尾的賣點只有一個，那就是說新不見新、談多不算多的滑鼠施法系統。其實想想這可以衍伸的玩法還頗多，比如畫個「凸」就可以挑撥敵人，本詩人這個創意不錯吧……



吟遊詩人　寇帝朱

●OCTAVE　●作業系統：J-Win95/98/Me/2K/XP　●價格：￥8800　●區別：18禁　●遊戲類型：RPG　●評價：♪♪♪

http://www.octave.jp/



苦無忍法大繪卷！

故事發生在一個與日本戰國相似的未知時代。自幼在忍者之里被撫養長大的孤兒--京也在經歷嚴格的訓練之後，已經成為新生代中最優秀的忍者。這一天京也收到了來自上級的指令，要他前往被魔物所佔據的蓮見城營救被俘虜的佐保姬。就在趕往蓮見城的途中，京也遇見了謎般的妖艷美女麻緒，在對京也發出警告後隨即消逝無蹤。

在進入已成為妖魔巢穴的伏魔殿後，千鈞一髮之際京也救了先前進入城裡的忍者少女琴。藉由琴的情報，京也直奔囚禁佐保姬的天守閣，在途中又搭救了侍女綾，綾的手中則握有可與佐保姬相聯繫的蹑之石。藉由綾得知此地正在進行神秘的「胎魔之儀」，與妖魔所覬覦的傳家之寶「幻魔鏡」……在如潮水般湧來的敵人當前，京也是否能順利地搭救出佐保姬呢？







▲遇見謎樣的妖艷美女



▲用滑鼠繪出攻擊咒文



▲自動繪圖系統

創新的滑鼠繪圖輸入系統

《蒼煌之城》是以戰國古裝劇為舞台的角色扮演遊戲，同時也是OCTAVE這家公司創業的處女作。在系統上這是屬於一部典型的簡化型PRG，遊戲中完全沒有地圖形式的移動畫面，取而代之穿插在冒險中的是文字型態的AVG模式。RPG部分則是採用3D迷宮的形式(感覺上就像是最早的《女神轉生》一代)，並且擁有自動繪製地圖的便利機能。雖然以今日的技術與畫面水準來看這樣的作品或許已顯得過時，但OCTAVE卻很聰明地想了一個新花招來彌補這方面的不足，那便是稱之為『F.F.F.S』(Free Figure Formulation System)的新式戰鬥施法系統。簡單的說就是按住滑鼠左鍵不放，在畫面上畫出所要施行法術的代表符號，當放開按鍵後便即發動法術，而圖形畫得愈大，相對攻擊力便愈高。其實各位如果還有印象的話，當記得從前在《狂拳傳說》一作中便玩過這種類似手寫輸入的把戲，在此也不過是再度借題發揮罷了。如果你真是繪圖白痴那也不打緊，只要施法成功一次之後便可以將該法術登錄在道具袋之內，往後只要點擊ICON便可施法，只不過這樣就少了某種程度的樂趣，就請各位自己衡量囉。此外在敵人每次發動攻擊之前，也都會有弱點提示，只要以滑鼠軌跡擊中這些一閃即逝的要害，亦會有絕大的殺傷效果。



缺點也有一籮筐

基本上這部作品的難度並不高，在操作設計上也很得宜，除了可用一鼠到底之外，也可用鍵盤方向鍵來輸入行動。但若要說到缺點的話，那這部作品可也還真不少。首先，是遊戲的劇情長度實在太短，相對的事件圖形自然也是少得可憐，而絕大多數的時間都是花在窮極無聊地踩遍迷宮中的每一塊地板。其次，是毫無張力的劇情令人猛打呵欠，這種英雄救美、邪終不勝正的劇本實在八股到掉牙，要知玩家的胃口早已被慣壞，這般不痛不癢的陳迂實難引發玩家的感動與共鳴。



再者，是系統架構鬆散與提示不明確，無論是在裝備道具的使用或是經驗和升級的設定上，都讓玩家幾乎忘記還有這麼回事，這對一部標榜PRG的作品來說，確實也有點本末倒置了。從以往的許多經驗來看，我們對於許多美少女類型的PRG大多不能太苛求，因為醉翁之意根本不在酒；這點本詩人也承認，以這樣的條件來看待可能太苛，但反過來說若連基本的「服務性」部分都沒做好，那就未免太說不過去了。









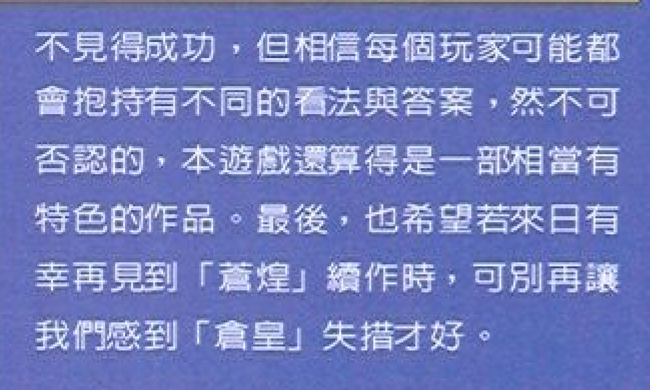




有待加強的後製水準

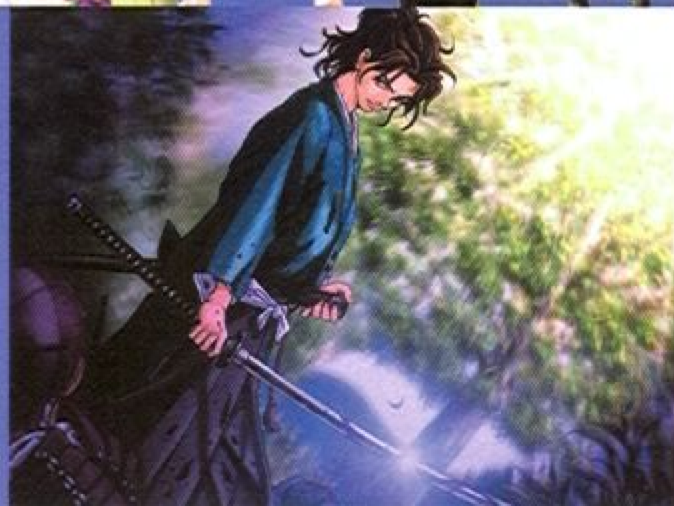
本作的原畫由矢夙真夕小姐所執筆，個人覺得原來畫風表現算是不差，但在轉成CG之後卻是顯得相當的粗糙，背景的部分亦是如此。這部分當然是後製的美術功力問題，對矢夙小姐而言可說是非戰之罪，除了惋惜之外確實也沒什麼好多說的了。在配樂上採用PCM音源，在迷宮或戰鬥中的緊張感都抓得還算不錯，另外包含男性角色在內也都配上了語音，對這麼一家初試啼聲的公司來說，這點算是挺可取的。

很明顯地，OCTAVE公司企圖在《蒼煌之城》裡，帶給玩家一個全新感覺的角色扮演世界，雖然這個目標不見得成功，但相信每個玩家可能都會抱持有不同的看法與答案，然不可否認的，本遊戲還算得是一部相當有特色的作品。最後，也希望若來日有幸再見到「蒼煌」續作時，可別再讓我們感到「倉皇」失措才好。











Sweet Season



說來既好笑又可恥，因為實在搞不懂那些奇怪的將棋術語，本詩人只好從頭到尾都用矇的，竟然也給矇出了兩個不同結局。換句話說這部作品只要有攻略，不懂將棋玩法也是沒關係的啦～

吟遊詩人　寇帝朱

Tarte
●作業系統：J-Win98/Me/2000/XP
●價格：￥8800　●區別：18禁
●遊戲類型：AVG
●評價：♪♪♪

http://tarte.deal.co.jp/

用棋子來表達愛意吧！

朝宮佳紀(男)，是某中學將棋社的一年級新生，因為嬌小的個頭和內向的個性，常被學校的女同學稱呼「小鬼頭」、「好可愛」，因此他的最大心願，是希望有一天能長到180公分高。雖然如此，佳紀的女性緣卻是出乎想像的好，只不過對他好的對象，似乎都是想要保護他的心態居多。

就在某一天，佳紀帶著小狗散步時，遇見了讓他一見鍾情的女孩--神宮司步未，探聽之下才知步未原來雖然和他不同所學校，但卻同是將棋社所屬的一員。既然有了相同的話題就容易多了，然而步未雖然看來可愛，個性卻像極了男孩子，且棋藝之精湛在棋界還有著天才的美名，看來手底下功夫平平的佳紀要想達成願望，距離目標還有一大段路要走。在面對男女意識不強的步未面前，佳紀要如何表現他男子氣概的一面呢？這一切，還是交給將棋來解決吧……





▲怕怕…旁邊的人看來比狗還兇



▲好騷的動作喔……



▲廟會活動所不可或缺的撈金魚遊戲

【問題です。香車は「成る」と、どういった性能でどういう名前の駒になる？】

▲幸好選項只是回答問題而已

令人頭痛的規則問答

曾經以《雪語り》一作闖出名號的Tarte公司，在埋首半年之後終於又有新作問世，而這部《Sweet Season》在題材上就是描述因為將棋機緣而認識結合的青春酸甜戀愛故事。在系統上本作採用的還是傳統多線多結局的架構，可說是平凡到不能再平凡，那麼訴求賣點到底在哪裡呢？原來玩過才知道，這部作品中的分歧選項竟然十之八九都是與「將棋」有關的。其實日本的將棋源於咱們老中的象棋，只是到了東瀛之後發展出了另一套命名與規則，在此請恕個人才疏學淺，說得出但是卻看它不懂，慚愧慚愧。還好在這部遊戲裡玩家不必真的與電腦對奕，而是提出一堆將棋相關知識的題庫讓玩家作答，答對哪位角色的問題多，就增加該位角色的好感度。由於這些問題本詩人根本就看不懂，更別提什麼正解了，若非真是將棋的箇中高手，否則要享受劇情所帶來的樂趣，個人覺得是微乎其微的。



遊戲間仍不忘幽《棋靈王》一默

不可否認的，隨著《棋靈王》這部漫畫的風行，從日本到國內現在也逐漸地瀰漫起一股走棋的風氣，就連本詩人走在街上也三不五時可以看見許多新興的棋院，而招牌上所畫的正是近藤光與佐為這兩號人物。當然這樣的影響絕對是健康的，也真正達到傳媒在娛樂之外富於教化的功效，在此也要向小畑健老師致上最高的敬意。

或許在此你會有疑問，一個是圍棋、一個是將棋，這與本作間又有何干係？哈哈，這點可要來說明一下了。原來在這部作品裡還穿插了許多相當有意思的橋段，舉例來說像是常跟在楠木學姊後面、那個帶著罐頭高帽軍人靈魂，其實就是用來諷刺影射跟在阿光身後的佐為，不知大家發現了嗎？







▲真是大膽養眼的泳裝啊！



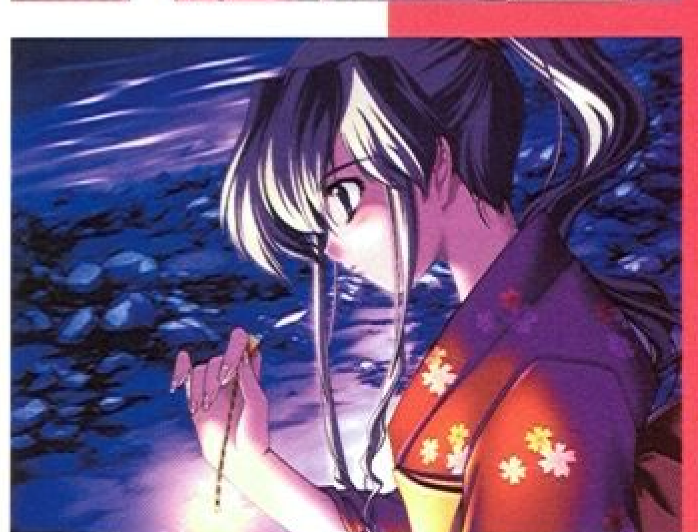
▲大白天的就出現幽靈，見鬼了！



▲殘酷的破西瓜遊戲

期待下一季的甜美吧！





回過頭來看，本遊戲除了這麼一點新鮮之外，其它部份倒是顯得有些薄弱，甚至乏善可陳（特別是在劇本方面）。但這家公司顯然還不算太笨，因為在劇本之外，還有著不算太弱的美術來支撐全局。本作的原畫由業界的新人夕凪二葉先生擔綱，不過各位仍可以看出夕凪先生無論在人物造形、下筆線條等均十分流暢俐落，以新人表現而言確實堪稱可圈可點。較遺憾的是登場角色並不多，相對事件圖量自然也就少了點，追根究底也還是劇情不夠深入所致。

配樂上雖僅用PCM音源，在曲風的表現上卻是相當的活潑生動，曲調在與場景的搭配轉換上也控制得相當不錯，即使全劇中並沒什麼大的劇情起伏，還是能把應有的氣氛表現得相當得體。語音部分也不例外，除了憑添遊戲進行時的情感要素之外，也讓角色個性更形鮮明。

最後想說的是，本詩人實在很難給《Sweet Season》一個客觀的評價，只因個人對於將棋相關的知識確實不夠，因此很難體認到在這方面所帶來的樂趣。不過這也算是慶幸了，因為還好這不是一部「脫衣將棋」……







天劍記
Net
上網組成最強戰鬥團隊
4P連線專用
1.具備比PSO更武俠的視覺感受/媲美"暗黑破壞神"的遊戲內涵
2.隨時上網組合戰鬥團隊，肆意挑戰不同的過關樂趣
3.Q版風格的連線動作RPG
4.跟MMO一樣的連線模式、玩家可以隨時隨地存取角色、過關進度。
5.蒐集不盡的各類虛擬道具...寶物
超越單機遊戲
40倍的新樂趣


製作發行
昱泉國際
ACT
動作RPG
2003年1月17日全面連線
體驗版升級正式版計畫即將展開
敬請密切注意
天劍記官方網站/電子報活動預告
歡迎光臨 昱泉遊戲網 http://www.isgame.com.tw
昱泉國際股份有限公司 台北市信義路四段296號15樓 電話:(02)2705-3777 傳真(02)2705-0222

昱泉國際

片頭曲【一陣風】阿翔主唱　片頭曲【誰的眼淚】傅天穎主唱　音樂提供高動力唱片

Meteor, Butterfly and a blade

流星蝴蝶劍.net



讓你享樂久久，永久享有<檔案更新>的好康ㄟ.
(資料片不在此限喔)
對象：重度哈game族專用.

版本:首發限量紀念版.
特色：一次購買，無限暢玩；不需再付任何費用
遊戲服務期間無限下載免費PATCH檔.

隨時隨地，想玩就玩！單機、Internet及
區域網路(LAN)環境三種內容任你玩!

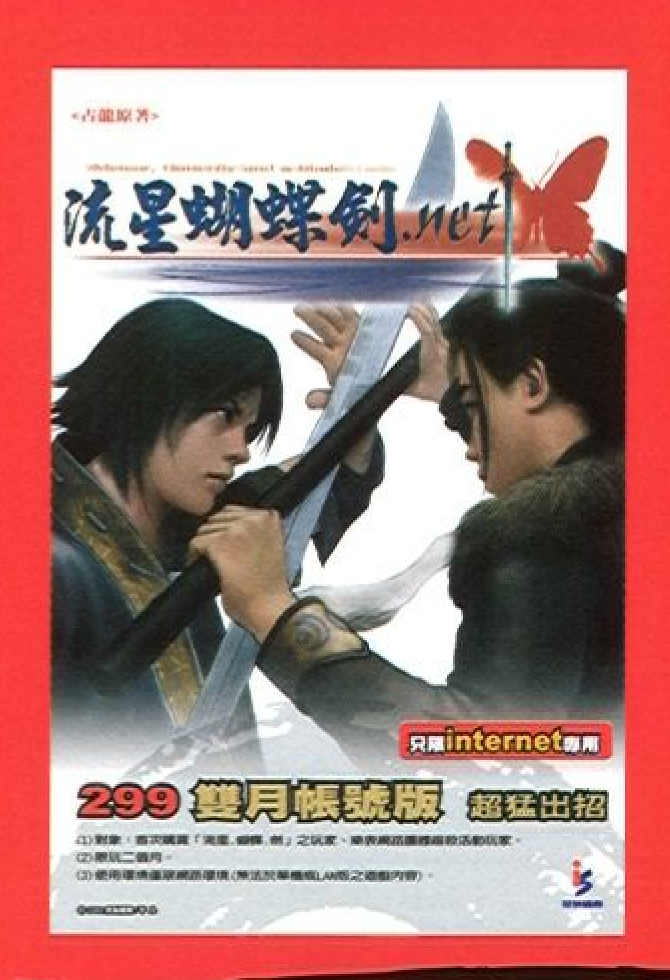
799永久享樂版



製作發行
昱泉國際股份有限公司
北市信義路四段296號15樓
L(02)2705-3777 FAX(02)2705-0222
歡迎光臨 昱泉遊戲網 http://www.isgame.com.tw



299雙月帳號版 超猛出招





對象：首次購買<流星 蝴蝶 劍>之玩家，
熱衷網路團體暗殺活動玩家.

版本:限玩二個月，二個月後每月月費 99 元
(單月悠遊儲值卡)
僅限網路INTERNET環境使用
(無法玩單機或LAN 版之遊戲內容)

銷售活動期間，自 12 / 17日 至 2003年/ 元 / 31 日
購買299雙月帳號版就有機會
得到 <流星蝴蝶劍>代言人 **傅天穎專輯一套**
(只要傳回購買299版之7-11發票回昱泉國際，傳真號碼：2705 - 0222)

299雙月帳號版

<流星 蝴蝶 劍>
週邊商品販賣部 開張嘍 !!!

代言人 傅天穎 用心推薦



流星 超凡琉璃項鍊
售價：699元



流星 純銀匕首項鍊



售價：1500元



流星 超炫PAD搖桿
售價：299元

昱泉購物網 http://store.uc520.com.tw



自由自在 ONLINE

自由自在．悠遊online

online 資訊搶先報、無限好康一把抓，
自由自在樂無窮、無限遨遊智遊網！

智遊網結合了〈金庸群俠傳〉〈三國演義〉〈仙境傳說〉〈傳奇〉...
等多款線上遊戲資訊，任何屬於遊戲的好康活動，
都可以在『智遊網』一覽無遺，讓你真正達到自由自在、悠遊 online 的夢想境界。

簡單儲值易上手、紅利積點送好禮，
勁爆哈 Game 任你遊、練功升級沒煩惱！

智遊網不僅提供了遊戲資訊上的服務，也推出購買智冠科技遊戲軟體，就可參加紅利積點送好禮的網站活動；智遊網更為了達到一連貫服務及方便玩家的目標，更推出可媲美〈戰卡多〉的「智遊卡」。
負重量超強的「智遊卡」，完全適用中華網龍、遊戲新幹線及 TGL... 等遊戲公司，
所發行代理的線上遊戲，讓你真正達到自由自在、悠遊 online 的夢想境界。

悠遊online

相關好康活動詳情，請上網查詢 http://sales.chgamer.com

智遊網 Online

自由自在 悠遊 Online

http://sales.chgamer.com

...........完 全 屬 於 玩 家 的 購 物 資 訊 天 堂...........





www.pet520.com.tw

怪獸網站全新開站

大家快來打怪獸!!



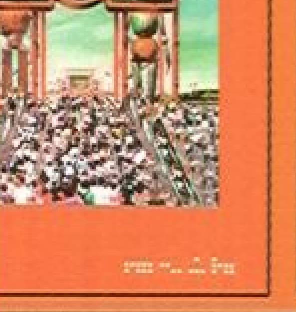


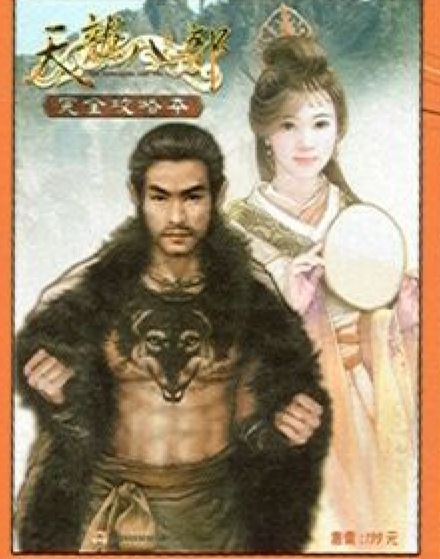


相關好康活動詳情，請上網查詢 http://sales.chgamer.com
智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com http://智冠.TW
線上智遊卡、遊戲載卡多
仙境傳說
金庸群俠傳
三國演義
傳　奇
沒點數嗎？
沒關係！智遊卡給你！
擁有智遊卡，讓你玩遊戲不怕沒點數，輕輕鬆鬆暢遊Online。
沒寶物嗎？
沒關係！智遊卡給你！
什麼？卡等~快用無敵智遊卡，頂級寶物讓你處處高人一等。
沒獎品嗎？
沒關係！智遊卡給你！
這麼口愛滴波利浴巾、安全帽．．．還有還有超HOT的3C精品，是耶裡買的丫？嘿~智遊卡通通只送不賣！
智遊卡 Online
自由自在 悠遊 Online
http://sales.chgamer.com
ONLINE


昱泉國際
怪獸總動員
www.pet520.com.tw
你有看過這樣的怪獸嗎?
2003年超搞怪線上遊戲
席捲全台
製作發行
昱泉國際股份有限公司
台北市信義路四段296號15樓
TEL(02)2705-3777 FAX(02)2705-0222
歡迎光臨 昱泉遊戲網 http://www.isgame.com.tw

售價:199元 ■ NO:3129 售價:199元





gamexpress.com.tw !!

得收藏

全省發燒熱賣中!!

劍靈II
幻域封魔
THE CHOSEN SOUL
完全攻略本

智冠科技股份有限公司

售價:200元

劍靈－完全攻略本

■編號:3132 ■售價:200元

攻略內容一覽

- 第一部份．土之城慕容家大脫出解說攻略及地圖詳解
- 第二部份．木之大陸樹之城解說攻略及地圖詳解
- 第三部份．水之大陸解說攻略及地圖詳解
- 第四部份．金之大陸解說攻略及地圖詳解
- 第五部份．火之大陸解說攻略及地圖詳解
- 第六部份．道具一覽詳解

★東京電玩展 2002 完全攻讀手冊

攻略內容一覽

隨書附贈二片精彩光碟，完整重現展示會場!!

參展廠商	作品完全攻略分一般展示區及遊戲製作區
另類焦點	會場 SHOW GIRL 完全攻略
FANS 必讀	電玩周邊精品完全攻略

自助、半自助旅行參觀東京電玩展完全攻略

★天龍八部－完全攻略本

攻略內容一覽

人物介紹	簡介遊戲中出現的人物背景介紹
劇情攻略	（極善、極惡路線）進行遊戲
地圖介紹	介紹遊戲場景、寶箱分佈位置、物品詳細品目價格
陣法破解	遊戲出現之陣法破解方式
武功招式	武功招式介紹、升級匹配上限與招式匹配度列表
神州六器	神州六器詳細由來、配件獲得方式
怪物介紹	遊戲出現之隨機怪物與頭目級敵人介紹
物品介紹	所有物品之詳細介紹

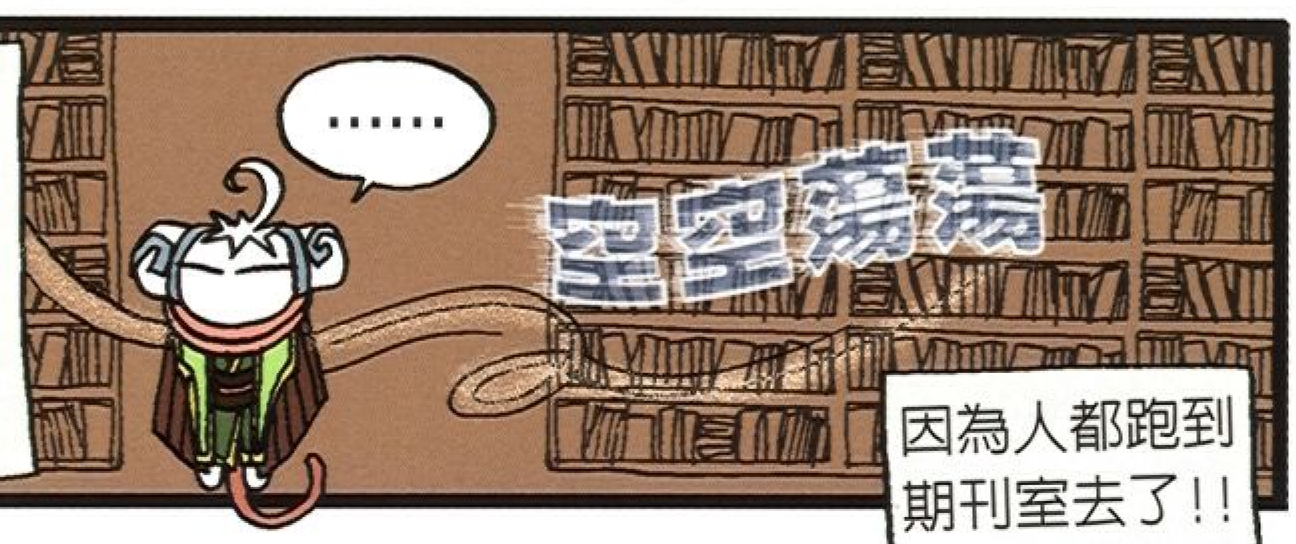


大蕃薯
www.gamestation.com.tw
麻将館
online~
這次上網跟你玩真的
遊戲全程個性化人物及語音
超華麗3D遊戲場景
戰鬥麻將工會、榮譽勳章
全球首創--決戰四川省~網路版
線上戰績即時排名
12月中開放
招募測試人員
詳情 www.gamestation.com.tw
激戰麻將四人版
美女麻將兩人版
決戰四川省
1月8日，全省各大便利商店
、資訊賣場等你買回家
軟體世界
智冠科技有限公司
台灣地區總經銷
大蕃薯
遊戲網戰
AV artisan
鉅崴科技有限公司
台中市文心路四段212號5樓-2
TEL：(04)2296-5817 FAX：(04)2296-5840



提供最完整詳細的石盤攻略

話說國王突然下聖旨，要線上期刊室獨立於王國之外。仙人喜形於色，因為不用再管這些要掛網的遊戲石盤了！但是！來到圖書館的民眾卻大幅減少……







一個月後

奇怪～魔王都去了那麼久了，怎麼都沒有期刊室被炸的消息呢？……還是去魔王的洞窟看看吧～





帶你敖遊充滿奇幻的異域世界

學者　熾天使

異域狂想曲 快速攻略

由奧汀科技研發製作的「異域狂想曲」，是一款擁有獨特風格的遊戲；它像一般的戰略遊戲一樣可以按照回合行動，但是卻又充滿自由度極高的RPG樂趣。當本刊出刊的時候，這款遊戲才上市不到一周喔！只有本刊才能帶給你這麼快又即時的報導！現在，我們就要進入這款遊戲的世界裡了。 GO！



前言

在本攻略開始之前，有些事情一定要請玩家朋友了解一下：因為本遊戲是一個以多重解決方式 （不是多重結局）來進行遊戲的劇情，所以筆者在這篇攻略篇中所提的所有步驟，都是筆者在自己的進行之下所產生的結果；在這種狀況之下，也許會有玩家玩出跟筆者不一樣的情形，這些其它的解決方法，都因為礙於篇幅和撰稿時間而無法一一向玩家交代，那就請各位玩家以自己的睿智來解決問題了！



破碎丘陵

在破碎丘陵中，一名博士手中捧著一本叫做“愚者日誌”的書，他極其珍貴的捧著，生怕發生了不測。圍繞在博士身邊的騎士也是神情緊張，就怕出什麼意外；但此時卻有一群山賊殺出，要奪取這本「愚者日誌」，而我們的主角傑瑞也在此時出現。戰鬥是自由的，可以決定要殺騎士或者山賊。此處建議是照著劇情走，幫助騎士殺山賊(當然也可以不這樣幹，這樣就必須與山賊和騎士所有人為敵了；請自己掂掂份量．．．）將山賊打跑之後，和大騎士說話，選擇「該行動了」，將騎士騙走。之後再跟博士講話，選擇「威脅他」，從他那裡拿到愚者日誌。

流亡者之家

走出破碎丘陵到達流亡者之家，傑瑞想了一想，還是得將愚者日誌送去複製才行，因為這樣就可以將複製品以真品的價格賣掉。於是走出流亡者之家向西南行去，進入惡夢的間隙之後卻碰見一個曙光教團的人。曙光教團的人很想買愚者日誌，但此處建議「絕對不要賣給他」，因為他就是橡皮人弗萊德變的！這裡如果選擇賣給弗萊德的話，就會面對被弗萊德偷走愚者日誌的情形，而之後的劇情就會變化為追擊弗萊德，而不是筆者主要寫的這個劇情了。

拆穿弗萊德之後，發現路已經過不去，先回流亡者之家。在流亡者之家收到不幸的帽子，傑瑞急於將其脫手；走出流亡者之家看見貓女咪呀，救了她一命之後離開往破碎丘陵去。在破碎丘陵將帽子賣給索特（可能需要多對話幾次），脫手之後再回到流亡者之家，卻看見假面俱樂部的人正在騷擾村民；但之後熱血戰隊出現，幫助大家解決了事件。這時剛剛過來送貨的快遞小姐因為弗萊德搞出來的幾塊大石頭而無法回家，兩人只好一起行動，找出能夠推開石塊的方法。







在流亡者之家中有個叫做亞歷山大的傢伙，只要讓琳去跟他嬌聲嬌氣的拜託一下，問他能不能幫忙推開落石？他說可以，但是需要有潘朵拉女王的照片。到破碎丘陵找剛剛那兩個變態傢伙買，可以殺價；買到照片之後會出現一些動物，將這些動物殺掉之後別忘了順手將這兩人也殺掉，殺死之後會掉下來“權威人士便當”，不知道是幹啥用的，先拿著再說。

回到流亡者之家，將潘朵拉女王的照片拿給亞歷山大。亞歷山大帶著大家到了惡夢的間隙，正要推石頭時，才發現亞歷山大其實根本就是外強中乾，一下子就大喊著「媽媽~~！！」逃了出去；只是這樣一來，傑瑞卻習得了衝撞技，只要站在石頭前面，用滑鼠將右上方的FREE點成FIGHT，然後站在石頭前面選擇“衝撞”就可以將石頭推開一格。如此反覆幾次之後，兩人便離開了惡夢的間隙，前往無盡之都。

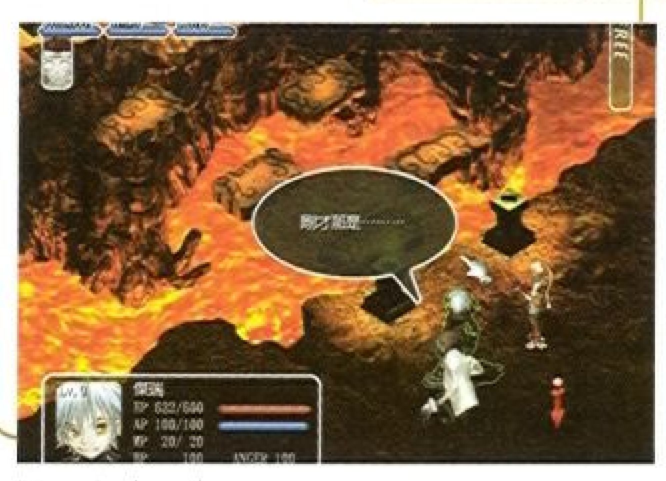
無盡之都



琳在到達無盡之都之後就離去了。從左上方的入口進入後街找到艾迪，艾迪說要複製愚者日誌需要三項東西：「化學藥劑 X、厚臉皮、發霉的味道」。發霉的味道在無盡之都後街的香水調查員處就可以取得，只要你先回答他問題之後選擇“霉味香水”就可以了；接下來請回到流亡者之家左上方去找那個厚臉皮的傢伙，並且在他面前使用 Fight 模式，攻擊他之後可以取得「厚臉皮」一張。

最後到無盡之都旁邊的「雨衣生化研究所」，一進入之後發現一名研究員過來求救，將後面的幾個冬人夏草打倒之後，才發現那個研究員自己也突變了；進入第一間房間看到菲力普和狗博士，狗博士會讓菲力普加入我方，然後要兩人去將研究所內的冬人夏草清除。在左邊算來第一間的房間內有許多冬人夏草，在其中有一隻的身上有化學藥劑 X，只要細心的全部打完一定會得到的，拿到之後再回去找狗博士，狗博士會正式讓菲力普加入。

熱流河岸



東西拿到之後回無盡之都找艾德，艾德說給他一晚的時間，就可以將東西做好。走出後街，到一處有販賣機的房間內睡一下覺，起來之後再去找艾德，艾德卻說東西給人偷走了！正要離開無盡之都尋找偷東西的人時，琳卻過來說他們豚太郎快遞的貨也被偷走了，要與眾人一起出去找貨。眾人一起行到熱流河岸，卻發現橋對岸的火炬被人熄滅，橋的本身呈現一種零散的狀態；這時卻有彈簧貓從身邊跳過，琳在此時領悟了跳躍的能力。

悔恨之塔觀光協會

使用琳跳過對岸，往西北方向走去可以看到悔恨之塔，先到塔底下的協會去找人。在裡面碰上一個叫做蘇菲亞的大姐，她說自己可以將火焰點起，但是最大的問題是現在沒有 MP；為了將蘇菲亞的 MP 恢復，琳只好前往此處南方的玻璃沼澤處撿拾闇月草。闇月草在晚間會發光，建議你一邊練功一邊等時間過去，等到晚間進入玻璃沼澤之後，可以在第一張地圖的下方處找到發光的闇月草。



將闇月草拿著回到協會，卻找不到蘇菲亞，走出協會後，在曠野中看見她和剛剛講話的男人一臉詭異的站在此處；拿草給她時，她卻說不用了，說自己已經用其它方法將 MP 補了回來。這時候蘇菲亞便帶著琳，前往熱流河岸將火炬點著。將火炬點燃之後走出河岸，發現假面俱樂部的人在此跟熱血戰隊大打出手，傑瑞一聽熱血戰隊說假面俱樂部的人可能是無盡之都遭到竊案的主使者，便挺身加入戰場。將假面俱樂部的人收拾之後，他便乖乖招出自己就是始作俑者。傑瑞忙逼問愚者日誌的下落，但那假面傢伙卻說被一個瘦瘦高高，感覺很危險的男人拿去了。



鏽與鐵的花園



傑克立刻聯想到佛萊迪，他現在人在「鏽與鐵的花園」。這地方必須穿過玻璃沼澤才有辦法到達。從玻璃沼澤往右下走四次，可以到達最後端的出口處。在出口處堆了一堆「不知蝦米吸狼固逃」的東西，按下 TAB 鍵轉換帶領者為菲力普，然後使用剛剛拿到的機械手臂，使出〝電動絞肉機〞來對付這堆東西。將這東西打碎之後，衆人到達了「鏽與鐵的花園」。在這裡與佛萊迪大打出手後，後來才知他並不是盜走愚者日誌的人。

回到無盡之都，愚者慶典已經開始，卻碰上一個叫做「喪」的男人前來打擾。傑瑞想起此人也是瘦長危險，便知他就是偷走愚者日誌的人。無奈其留下之衆魔厲害，沒有辦法抓到喪。佛萊迪認為此時應該去一趟成人國度，找潘朵拉女王問問，他或許知道喪這傢伙的組織也不一定。





薔薇花園區

衆人回到鏽與鐵的花園，將衛兵騙去尿尿之後，進入了成人國度。要小心一開始就要將所有的女人打倒，這是一場硬仗。戰鬥結束之後上到樓上見潘朵拉，



沒想到潘朵拉也不知道喪是誰，只是他聽到有「愚者日誌」再其中時，便要與大家一起去，又說出此時喪必然在悔恨之塔塔頂。潘朵拉加入之後，到樓下後方大畫處，可以見到一處牆壁裂縫，用菲力普將此處打破，進入之後可以讓潘朵拉加入 MRAP 協會。進入協會需要問六個問題，其題目與答案如下：

Q：	何謂魔法？	A：	就是魔法啊！
Q：	與魔法關係最密切的是人體的哪一部份？	A：	紅唇
Q：	使用魔法的人最怕碰到什麼狀況？	A：	葛屁
Q：	MP 不足時，除了使用道具回復以外，還有什麼方法可以回復？	A：	等待 MP 自然回復。
Q：	想要使用魔法最重要的條件是什麼？	A：	魔法的才能。
Q：	當妳學成魔法以後，妳要如何使用它？	A：	隨我高興愛怎麼用就怎麼用。

答對之後便正式加入，可以跟後面的人學火焰魔法。之後經過玻璃沼澤時，可以到玻璃沼澤的分部學習冰魔法。衆人到達悔恨之塔，登上塔三樓之後會發現有一入口在塔後方，可以在這裡學雷電法術。請注意，這裡一定要學習這些法術，不然以後就慘了，一定要學！



悔恨之塔塔頂

在塔頂找到喪，喪搞了一堆幽靈要來阻止大家，大家想要在他唸完之前解決一切，但是實際上這是不太可能的。喪唸完之後會發現自己手上的愚者日誌是假書，便丟下四隻新怪之後閃人。傑瑞等人將怪清完之後，告訴潘朵拉詳細狀況，正說明傑瑞手中有真正愚者日誌時，喪卻突然出現搶走，又開始唸咒；只是這次咒唸完之後才發覺原來這本也是假書，喪丟下一隻更大隻的怪獸後又不見了！將這怪清掉之後，衆人就很清楚要去找誰了，就是無盡之都的艾迪老頭！原來一切都是他搞的鬼！





無盡之都下水道

回到無盡之都時卻，發現艾迪不見了。用菲力普打破下水道前的石頭障礙物，然後進入下水道之後，用潘朵拉使出雷電魔法將電子式控制閥充電，然後從下水道的左下方繞過去，找到艾德。艾德身邊有一個寶箱，打倒之後會學到開鎖技能。和艾德對話，艾德會乖乖交出真的愚者日誌。為了求證這本愚者日誌的真假，眾人到了悔恨之塔的塔頂。在這裡可以選擇自己唸咒或者讓潘朵拉來唸，筆者在此處選擇是自己唸。其實選擇自己唸或者潘朵拉唸並不會有什麼不同，唯一的差別只在讓潘朵拉唸的話，潘朵拉等一下會不在隊伍之中罷了。

正確的咒文是：「來自遠古的記憶、創造生與死的起源，世界的所有元素在此重現、光明與黑暗皆在此會合，由想像中所誕生的世界，讓虛構的生命翩翩起舞，建構不同的世界、邁向不同的自我，開啓舊世界的大門、通往新世界的道路、讓我進入建構中的虛構世界吧～！」

唸完之後，眾人便被傳送到未完成的異域。如果選擇讓潘朵拉唸咒，潘朵拉會消失不見。所以筆者選擇自己唸咒，這樣潘朵拉就可以繼續使用。剛剛到達異域，發現這裡竟然全部都像是一款遊戲的未完成品．．．地面、牆壁，所有的一切竟然全部都是“用鉛筆”畫的！這個地方一看起來就像是未完成的樣子，到底是怎麼一回事？



未完成的異域



從剛剛到達異域處往外走到野外，會發生紙人襲擊事件。這些在異域所生存的“人”，竟然只是一張薄薄的紙片！這些紙片中間還有著激烈的爭執，原來這些紙人分成兩部分，一部分堅稱這世界的造物主是“立體人”，則這些紙人不過只是未完成的形象，等到造物主完成他的工作之後，大家就都會變為立體人了！但是另外一派堅稱不然，因為他們從一出生就是平面人，應該從生至死好好的作一個平面人，不需要去肖想什麼立體的事情。這主張平面的組織就叫做“1.5 厘米弟兄會”，而另外一派主張立體者則是叫做“3D 愛好會”。

愛好會與弟兄會的紙人發生激烈口角，要打起來之前，發現了傑瑞等人。愛好會發出讚嘆，認為說此時看見立體人，分明就是造物主顯示他的神力；弟兄會則是不由分說就打了過來．．．進入戰鬥。幫著愛好會解決掉弟兄會的人後，愛好會的人會提醒你前往“光與影的交會處”，因為那裡是 3D 愛好會的總部，大家看見立體人出現，一定會非常高興的。

在打完這些紙人之後，如果在路上走時，會陷入另外一場戰鬥；這場戰鬥完了之後可以得到一個「有生命的紙片」，這是重要道具，務必收好。另外，一路上都有機會在地上看見發著黃光的小點，將這些小點撿起來，才知道這是石頭，一共要蒐集十顆，細心一點找都可以找到。

光與影的交會處

向魯魯換得通行証之後，將通行證交給了守衛，出了半成品區劃的部分，從此處往北，進入光與影的交會處，在最上方的入口進入 3D 愛好會首領米魯的房間。在此處潘朵拉會說出自己是大賢者的子孫，而這個怪異的所在就是大賢者所創造的虛構世界；但是當年大賢者在創造之初，並沒有將這個世界創造完整，他將自己的失敗經驗紀錄在一本書中，這本書就是愚者日誌。所以在愚者日誌之中，記載了創造虛構世界的過程與方法。潘朵拉又提到，想要離開此處，一定要使用一個不存在的東西，就叫做“水晶指南針”。但是這水晶指南針既然不存在，又該如何得到呢？這個問題，要之後才能解開。









不完整的街頭

在與米魯對話完之後再說一次，他會告訴你他們3D愛好會有差派一名密探在1.5吋兄弟會的裡面，而這個人叫做什麼名字？米魯卻忘記了。強忍著想要痛扁米魯的衝動，到各地去用紙人弗萊德和其他的紙人說話吧！其實各位玩家也不必真的找，因為筆者已經為大家找到了，他就是位在「不完整的街頭」右下角的一個愛睡覺紙人“啊囉哈”。找到啊囉哈之後，發現啊囉哈仍然自顧自地睡覺，連續跟他說話幾次之後，弗萊德忍不住將其痛罵一頓，被罵醒的啊囉哈仍舊丈二金剛摸不著頭腦，還以為自己的臥底秘探身分給兄弟會的人發現了呢！弗萊德等人表明自己的身分，並且說米魯叫自己來跟啊囉哈拿「1.5吋兄弟會調查報告書」，啊囉哈則說這本報告書就是害他一直睡覺的原因，說著望了一眼報告書，就又睡著了...取得調查報告書之後，將報告書帶給米魯，但是就在路過半成品區劃時，卻因為剛剛弗萊德罵阿囉哈的聲音太大，而被其他的紙人聽見，因而在此處埋伏要襲擊眾人奪回報告書。身為報告書的守護者怎可以讓報告被奪？當場就跟這些紙人打將起來。





將他們打敗之後到達光與影的交會處，將東西交給米魯之後，米魯就會交給你大賢者所留下的“女王的絲襪”。基本上潘朵拉並不願意承認這個不負責任的白爛大賢者是自己的祖先，但是看見這樣的東西放在自己眼前，連潘朵拉也懷疑自己的身世...



拿到絲襪之後走出光與影的交會處，到大地圖之後再進入光與影的交會處，回到後面的二樓再跟米魯講話，他會說出有另一名密探埋伏在兄弟會的中間，這個人就是在在半成品區劃看守兄弟會聖地的人(真厲害，連看管聖地入口的人都可以是密探，會不會其實兄弟會全部都是愛好會假扮的...想太多了)。這個兄弟會的聖地其實是個寶物庫，專門用來放置一些大賢者所留下來的寶物。要進入這個寶庫必須要靠著一個暗號，這個暗號是什麼呢？米魯說他又忘記了...(哇咧！)米魯只留下一句“猜吧”，就讓大家獨自去面對著想將米魯撕成兩半的心情...

製造水晶指南針

前往半成品區劃，從右下角的出口到達一處有人看守的地下入口。和入口守衛說話，會要你選擇密語，在這裡必須連續選擇三次〝3D情懷總是夢〞，因為這個守衛太緊張了，突然將密語忘記了...(又來了...)不管如何，選擇三次之後，他才會讓你下去樓底。在下面有一隻“新品種地獄魔犬”，打完之後再打一隻“地下十八樓大怪物”，之後在其背後的寶箱取得“大賢者的畫筆”，還有“世界創造用紙”兩張。

這時候要怎麼做呢？其實大賢者原本在創造世界的時候所用的方法，就是使用畫筆在畫紙上面畫上圖樣，然後再組成物件，所以只要有大賢者的畫筆和創造世界用紙，就可以在這個未完成的異域中創造任何物品。



製造指南針的方法如下：在道具欄使用大賢者的畫筆，選擇傑瑞。這時候會顯示出要消耗幾張紙才能夠做出哪些東西，製造水晶指南針需要用掉畫紙三張。只要在指南針後面打上一個加號，就可以畫出水晶指南針。



無盡之都

拿到水晶指南針之後，到光與影的交會處東南方的結晶祭壇，傳送回真實世界。在無盡之都的結晶祭壇處，發現這裡也已經充滿了喪的作品。一路上打著出去，走到無盡之都大街時，發現竟然有滿坑滿谷的怪物，狂打之下混沌之光的人出現了，原來是該騎士團的首領雷歐納德帶著手下來到這裡。與混沌之光聯手將所有怪物清除，混沌之光說原本無盡之都的所有居民現在都已經撤退到流亡者之家了。既然這樣這裡也不必再留戀，大家趕快離開了無盡之都。這時候的陸上怪物都已經換成喪的手下，最好要小心那些「徘徊的腐肉」，因為他會放射出一些毒氣。

燃燒之淚

到達流亡者之家，遠遠就看見騎士團團長雷歐納德在那裡，跟他說話之後，他說說根據情報顯示，那個叫做喪的傢伙做了一些作品，都是所謂的“死亡藝術”。當然這些東西真的是噁心至極，他們的根據地就在燃燒之淚中的「那由他遺跡」裡面。傑瑞奇怪為什麼雷歐納德不自己去解決喪，雷歐納德只是輕描淡寫的說，叫傑瑞自己去一趟燃燒之淚就知道了。





眾人前往燃燒之淚觀察狀況，發現遺跡的入口並沒有樓梯可以進去，只好先回流亡者之家再另做打算。在回到流亡者之家的路途中，碰上了假面俱樂部的徒眾。在他們的無厘頭騷擾之下，傑瑞與之大打出手。將假面俱樂部的眾人解決得差不多了的時候，熱血戰隊出現了！但是這熱血戰隊的隊呼卻怪怪的...什麼「當正義氾濫的時候，邪惡就會出現」原來他們是...冒牌熱血戰隊！正在奇怪的時候，真正的熱血戰隊卻又從後面冒了出來，當下就成了我方眾人與熱血戰隊對戰假面俱樂部與冒牌熱血戰隊的大混戰！

基本上我方是幫助真熱血戰隊的，將假面俱樂部和冒牌熱血戰隊清除之後，假面俱樂部會員 0054 號會帶著一堆隊員出現，說要找麻煩；但是一看到琳，馬上就認出她是目前美少女格鬥大賽的盟主，立刻臉一抹，變得十分巧言令色的來要琳的簽名（這什麼跟什麼嘛！）0054 還說，為了公平起見，琳要和 0054 進入單挑，若是琳輸掉了，就必須免費幫 0054 簽名。琳雖然一頭霧水，但是基本上知道凡是假面俱樂部要做的事，就多半有變態的性質在內。琳和 0054 大打出手，將其打敗之後會給一個很好的防具。

仰望之森

穿過惡夢的間隙回到流亡者之家，向雷翁納德報告狀況，雷翁納德說看目前現在的樣子只有一條路，那就是用飛的飛過去！但是說要飛也沒有這麼簡單，得想出法子會飛才可以。這時候雷翁納德想到仰望之森有許多漂浮植物，也許可以前往仰望之森找尋一下植物可以漂浮的秘密。這時雷翁納德給予大家入山證明，讓眾人可以前往仰望之森。

這個仰望之森基本上就是製作人跟玩家開的玩笑，因為根據筆者的查證，裡面除了一個 MRAP 的分部之外，沒有任何有意義的東西；筆者只是進入之後，就立刻出來回到流亡者之家，如果玩家朋友想要學習新的魔法，也可以去其中的 MRAP 分部學習。從仰望之森回到流亡者之家，雷翁納德說自己也束手無策，要你到處和人聊聊，也許會有發現也不一定。





那由他遺跡

在流亡者之家中有一個曙光教團的教徒，和他說話之後會說出有關於惡魔的事。傑瑞靈機一動，要弗萊德變身成惡魔。眾人出到野外，圍毆弗萊德。將弗萊德圍毆到不行的時候，弗萊德果真變化為一個有翅的惡魔。這時候再去燃燒之淚，在弗萊德怒氣一百時變身成惡魔，飛到對岸的大方塊上面，拉動手把將方塊移到岸邊，將所有角色弄上方塊之後，再拉下開關渡到對岸，進入那由他遺跡。

在那由他遺跡中有許多的機關，其中有一個機關最機車，就是最後一個門是由三個晶球所控制。右邊和中間的晶球都是在打完怪之後就會出現，左邊的晶球則需要打開三處開關，讓傑瑞去打開最後面上鎖的寶箱。（開鎖術是在無盡之都下水道中的寶箱處學得），這三個機關需要順序調查四種形狀的地板，可以讓弗萊德飛到最後面的那一段，讓琳跳到中間那段以便開關。



這三個開關的順序是（1）方形、圓形、三角形、五角形（2）圓形、五角形、方形、三角型（3）三角形、圓形、五角形、方形。到最後的寶箱打開之後，就可以聽見中央的門打開的聲音。進入之後便與喪戰鬥。喪的大軍相當恐怖，將其全部解決之後，天空又回復了原狀，眾人因為事件已解決，便就地散去，各自回到自己的地方。



雨衣生化研究所

傑瑞進入無盡之都，發現一堆人來向他購買愚者日誌，他驚訝到底愚者日誌在他手上的消息是何人所流出，可能有陰謀。進入雨衣生化研究所，哈士奇會請你去幫助他解決冬人夏草爆走事件，但是其實這是一個陰謀，因為他想要搶奪愚者日誌。和哈士奇的生物纏鬥一下子之後，混沌之光出現幫助傑瑞，戰鬥完後去找哈士奇，他會道歉並且給予物品。

前往鐵與鏽的花園，卻在這裡碰上了假面俱樂部的人，雖然很強但是必須打完。將其清掉之後，熱血戰隊和騎士團的人都出現了，但是都不是來助拳的，卻是來搶愚者日誌的！正在無助之時，薔薇城的女兵卻出現在現場將眾人團團圍住，說是潘朵拉女王下了旨意，要大家不准在此處開打，便將傑瑞帶到薔薇城。







薔薇城

到薔薇城內後，潘朵拉卻表明自己要用愚者日誌來找出大賢者創造世界的方法，正要以武力搶奪之時，其中一個侍女卻突然變成了弗萊德。原來弗萊德也是為了愚者日誌而來，既然同樣目標，便一起對付潘朵拉和他的手下。將潘朵拉等眾人全打倒之後，潘朵拉便帶兩人進入密室，並且說出她要用愚者日誌的目的；只是正在說話時，弗萊德卻以迅雷不及掩耳的速度將愚者日誌奪走，說是要去交給他的委託人，也就是那個委託他將喪殺死的那一位。



面對這種情形，傑瑞和潘朵拉都嚇了一大跳！潘朵拉還算鎮定，立刻與傑瑞兩人一起出發去追弗萊德。兩人追著追到破碎丘陵處，發現弗萊德的委託人竟然是...喪！原來喪自己委託弗萊德將自己殺死，然後趁這機會散佈傑瑞取得愚者日誌的事，好讓弗萊德有機會奪取愚者日誌。傑瑞無奈，只好和潘朵拉與弗萊德大打出手。將弗萊德撂倒之後，傑瑞說自己其實是想用愚者日誌造出一個世界，好讓人移民過去大賺其錢，比起喪給弗萊德的佣金不知道多多少；但是弗萊德此時悔之已晚，將喪打到差不多的時候，又給他溜掉了。

夥伴的再集合





這時候只有離去，到了流亡者之家找到菲利普，菲利普繼續做著密醫的工作，每天以草菅人命為己任，置別人生命於度外。菲利普加入之後，眾人便一起前往無盡之都找琳，在無盡之都發生了人體自爆的事件，顯然是喪的作品，琳立刻加入，眾人開始搜索喪的行蹤。這時候的喪擁有了愚者日誌，他一定會製造一個充滿他那種變態美感的世界，但是不管他製造什麼世界，絕對會跟愚者的板塊大有關係，這時候的喪在哪裡呢？

眾人一路來到了悔恨之塔觀光協會，在那裡協會的管理者說出在悔恨之塔的塔頂平台處，出現了一處奇怪美術館的入口。那顯然就是喪的基地了！大家一股作氣地穿越了悔恨之塔，在塔頂處向喪的手下買了幾張入門票，進入了這個看起來像是墳場（其實也就是墳場）的美術館。在這個美術館裡面沒有什麼機關，有的只有怪物、怪物、打不完的怪物！所以之前建議一定要先將補給用品採購好，然後來到這裡盡情的打怪，因為後面等著的就是喪，本遊戲的大魔王。

死之美

穿過墳場之後，進入到喪的房間，喪首先告訴大家，其實他就是這個世界的創始者之一，就是他設計患者的版塊，是他設計衆人的生命。喪這種似是而非的話，到底是真是假？衆人也是一頭霧水，但是有一件事情卻很明白，那就是喪打算將所有人通通殺死。不管喪是不是創造衆人的人，也不管衆人到底是喪的得意作還是失敗作，總之生命的本質就是抵抗死亡。而喪早就已經充滿了“死”的美感，他用這墳場中遍地的屍體，造就了一個巨大的魔物！

這魔物的血量在數千點上下，相當硬而不好打。將其打死之後，喪會操縱牠再度變身，變成一只骷髏惡魔！這魔王的能力更加強勁，建議攻擊不要有保留，全部的武器都拿出來打給他死！道具也不要任何吝惜，用吧！將這魔王打死之後，喪便推動力量，搖晃這整個世界，要將在裡面的衆人同歸於盡！就在他發出黃光的一瞬間，傑瑞將衆人推出房內，自己衝了過去，一切就消失在白光裡。接下來，就是本遊戲美妙的結局。



故事的終局



混沌之光騎士團可以說是這次事件中最大的受益者，因為他們在事件解決之後，打著“自己就是救世英雄”的名號，到處拉人加入他們的組織，現在他們已經成了這世界上最大的組織了。這件事情也說明一件事情的本質不重要，重點是懂不懂得行銷才是真的。

我們的菲力普繼續著密醫的工作，現在的他會自動的尋找病患，只要聽見有人受傷或者生病，他一定會火速飛奔到現場，手起刀落將病患的病跟命一起拔除。

琳呢？繼續著豚太郎快遞公司的事業。她經常到各地送貨，也常常想起那些跟著夥伴們出生入死的日子。一次她送信給在流亡者之家的厚臉皮傢伙，厚臉皮硬是要約她吃飯，她只好使出絕技將他「炸」了，這時候她想到了傑瑞，不知道傑瑞在幹什麼？

潘朵拉將國內的士兵統一起來，要進行用武力統一愚者大陸的事。果然，她心中想的還是一個只有女人的國度，所有的男人只不過是這些女人的玩具，只是一群下賤的奴隸而已...

弗萊德持續著刀口舔血的日子，只要有錢賺，他哪裡都肯去，哪種事都肯幹。他有的時候也會想到那個亦敵亦友的傑瑞，想到他到底在幹些什麼？到底在想哪些鬼點子發財？

就在大家都再想傑瑞到底在幹什麼的時候，傑瑞自己一個人緩緩的進入了那由他遺跡。他一路上思考著有關於喪是創造者的事，想到自己被喪這些人創造出來之後，到底有些什麼樣的意義這件事；但是到底有些什麼意義呢？喪自己語焉不詳，傑瑞等人也搞不大清楚。終於傑瑞進入了一個房間之中，突然一個身材瘦高，眼神有點危險的人出現了...是喪！

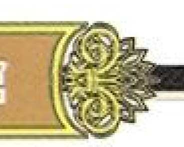


原來傑瑞趁著喪被打敗的時候，將愚者日誌和喪都搶救了出來，至於救喪的代價，就是“必須幫傑瑞製作一個新的世界”！傑瑞這個小子，原來他到現在還在打這個主意！其實說實在的，世界是誰創造的到底有什麼意義呢？只要有錢賺，有錢花，管他是誰創造的呢？









眾美女轉換時空再出擊！

羅剎 任務完全解析



草民騎士　老芋仔

此款遊戲為日本工畫堂繼《Power Doll》（國內譯為《特勤機甲隊》）之後推出的戰略名作，想必工畫堂的眾多支持者們，必然不會錯過此款作品吧！

戰前預備篇

1 操控隊伍要領：

《羅剎》這款遊戲在人物操控方面，不時會有隊員被障礙物卡住的情形，嚴重者甚至常發生在敵我激戰的緊要關頭；或是大隊人馬已逛遍整個戰場，忽然才發覺有隊員尚被場景困得老遠的，這是非常致命的缺失。要改善這項不良現狀，留意以下數端或可減輕災害：

1 避免隊伍全員擠成一團

將隊伍分成數撥人馬分批行進，可避免隊員移動時相互牽制、卡位；在突然遇襲時，也可免除有部分隊員雖欺敵最近(或離敵方最遠)，但因所裝備的武器不適合近身攻擊(或裝備武器只適合近身攻擊)而傻楞楞的站著挨打，尤其在敵軍火力強大的當頭，這通常會導致全軍覆沒的悽慘後果。

2 控制隊伍轉彎

隊伍行進間常會因地形改變而需要更動方向或目標地點，此時極容易產生有個別隊員留在原地踏步，或是脫序而單獨判定最短的行動距離並勇往直前；若是行經地雷區或是原本極力要避免觸及的地帶，一旦引發敵軍發動攻勢，通常都會搞得手忙腳亂；為了避免這種情形不斷的發生，操控隊伍時就必須主動針對全員的行進路徑做個別的控制。

3 停止全隊伍的動作

當隊伍無論正進行何種工作或動作時，在情況解除以後，最好養成按下停止鍵 (並非遊戲暫停鍵)終止全隊伍的動作，之後再選擇執行新動作即可。因為隊伍接連執行太多的動作以後，會出現對新指令無動於衷的情況，若是在下達攻擊指令而隊伍又不聽使喚的話，同樣會招致很惱人的下場。這種情況只需先按下停止鍵再下達新的指令，全隊就會乖乖的跟著行動了。





4 移動速度的謬誤

經過測試以後，發現所謂隊員的「移動速度」只會因裝甲種類有別而產生差異，但與隊員的「行動力」屬性則無直接關聯。行動力應是指個別隊員執行各項動作的能力而已，而真正的移動速度則有以下三種區分：

- ◆快速：如夜叉、拜拉鈴、美孚、伯拉、雷飛、阿克里斯等。
- ◆中速：如亞克里歐斯、亞克切尼亞、武大契加、阿克拉、史克羅貝多拉、克蘭迪王、西卡拉。
- ◆慢速：如布拉達、約士卡拉亞拉克拉等(慢速只會在較初階的兵種身上產生，高階兵種則通常只有快與不快之分)。





2 編制隊伍要領：

1 全隊伍 集體行動

在諸如急著脫離戰場、對戰況已有充分的掌握、任務執行得已近尾聲等等情況下，大可選擇這樣的行動編制；否則會陷全隊伍於高度危險之中。

2 隊員 單獨分開行動

若是因特殊地形或障礙物所限，或是要避開敵軍的耳目等等情況，選擇隊員單獨逐一的行動，會是比較安全的行進方式。

3 分組方式 行動

除開上列行動方式，平時養成分組行動的習慣，應該會是較穩妥的戰略方式。分組方式可依實際情況做如下的分配：

◆[F1]設為前鋒：兩至三名偵察飛行兵、肉搏兵等，以肉搏系為佳，裝配短距武器；負責激戰、偵察、強襲、肉盾、誘敵、強偵、速援等。參考名單如書文(亞可里歐斯)—裝配安度路減壓器、兆分丸、康地手爪；佛羅克斯(夜叉)—裝配火炎槍、旋角錘。

◆[F2]設為中堅：四至五名射擊重裝主力，裝配短、中距武器，負責挺進、擾敵、據守、火援、護衛等。參考名單如喬伊斯(亞拉克拉)—裝配火門拴MCS、智慧閃槍、康地手爪；雷(wren.FAw-X69c)—裝配馬昨兒．義諾繼、雷斯角錘；狄貝洛(史克羅貝多拉)—裝配火門拴MCS、岩漿槍；娜莉亞(阿可拉)—裝配智慧閃槍、雷射槍R、兆分丸。

◆[F3]設為後衛：一至二名輔助攻擊機車兵、飛行兵等，裝配中、長距武器，負責偵搜、佔領、火援、醫護、佈雷等。參考名單如莉莉(拜拉玲)—裝配O-滿X2、威可洛；米羅菲娜(拜拉玲)—裝配O-滿、楓．紅蓮地獄、威洛可。

◆[F4]設為盟軍：隨任務出現的特定人物和盟軍隊員。



任務1 攻敵實作

目標 1.依照畫面的指示前進。

執行步驟 1.藉由練習篇的實地操作，將可對操控方式逐一演練，熟練的操控對於實戰極為重要，可免屆時手忙腳亂之憾。只要依據畫面上出現的解說員一一完成指示的動作即可。

2.依據所選擇的傭兵隊長之不同，關係到遊戲的難易度、傭兵隊伍的成員、武器裝備的種類與數量、隊員專精的各式不同能力等等。玩家可按自己喜好從中選擇，且當「本篇」的十六個任務皆順利完成後，不僅會多出兩個追加的任務，且能夠以本篇完成時的隊伍狀態，再從頭玩遍所有經歷過的任務。

3.依指示往東前行不遠，會接到要佔據兩座倉庫的情報，佔領的方式可依畫面解說進行，但需知佔領所花費的時間與執行該任務的隊員特殊能力息息相關。

4.欲清除諸如樹叢、各式設施等障礙物時，除了直接以火力攻擊之外，尚可以進化過的隊員之特殊手爪逕予破壞；手爪尚可在戰鬥中進行貼身的肉搏戰，也可抓破被敵軍所控制的大門，但若是針對會爆炸的瓦斯槽等物，則需三思而後行。

5.再往前轟擊牆壁，即可進入建築物佔領其中的設施，對於無法佔領的設施則可逕行破壞；這都會影響到任務結束後的金錢報酬。

畫面詳細解說操控方法



6.接著攻擊敵人和坦克，除了可隨心所欲選擇攻擊方式外，針對瓦斯槽就要慎選遠程的發射類武器攻擊了。

7.前進到西北時會接獲保護我方倉庫的指示，但眼前則有樹林擋道；除了轟開樹林以清出地面的方式以外，若以飛行兵直接飛越樹林，除了可以開拓地圖視野並顯現出敵人身影以外，我方隊伍不能飛行的成員，也得以運用遠程武器及時展開攻擊。

8.練習過爆破地雷區之後，接著要先佔領醫院，之後才能安排隊員逐一進入醫療；武器充電也是同樣的操作方式。

9.最後要分別佔領分處不同地點的三座控制中心，一旦成功佔領這類控制中心之後，由此控制中心所管理的所有敵方砲塔、各種設施、建築物大門等等，都會轉而為我方所控制；實戰中當應多加運用此項特點，在戰況吃緊的當頭，通常都會扭轉戰局的。

10.佔領橋樑控制器之後，即可自由穿經閘門往東南方的逃脫點脫離戰場；除非任務有特殊的完成條件，否則逃脫點通常是可自行掌控的結束任務之方式。

任務2 實地演練

目標

1. 去找出極密資料A
2. 去找出極密資料B
3. 去找出極密資料C
4. 去找出極密資料D

★待取得所有極密資料後，再由逃脫點脫離戰場。



▲戰死隊員的屍體怎麼辦



▲最怕的就是這種狀況了

執行步驟

1. 我方隊伍出現在戰場的東南方，先向西行並越橋進入一座敵軍基地，可於搜索倉庫時取得極密資料A。
2. 沿河岸往東北方向前行，在另一座基地前會遭遇敵軍強攻，過後以手爪破壞大門，或是以飛行兵飛入基地內先佔領閘門控制器，隊伍即可自由進出基地。將基地內所有設施佔領或破壞之後，搜索時可尋獲極密資料B；而佔領控制中心與醫院以後，在一堆倉庫中可找到極密資料C。
3. 位於地圖西邊的敵軍營地內倉庫有極密資料D，此時先前已佔領的控制中心會遭受敵軍襲擊，若是機密資料已蒐集齊全，可逕由東南方的逃脫點離開戰區，因為任務條件並未要求得保護控制中心。也可以選擇趕往遭襲擊地點進行反擊，這在任務結束後，有加分並提昇報酬的功用。



本篇



「蠢動」

蠢動





任務1 凶兆

目標

1. 從北部的逃脫點逃離戰場。
2. 駐守的主力戰車加強火力全力破壞(與成功條件無關)。

執行步驟

1. 第二項任務目標雖與成功條件無關，但可增加額外的賞金；就部隊理財而言，還是要盡量瘋狂破壞為宜。
2. 戰場被河流切割為東西兩岸，在地圖最北端有座橋樑連結；此任務難度不高，可先清理完左岸小基地裡的建築設施和坦克戰車，並且全數佔領倉庫為止。但在接獲第一批敵軍由東南方進逼的情報後，務須留意登陸用的攻擊艦勿遭摧毀；之後尚得整備以迎擊第二波敵軍的攻勢。
3. 逛遍戰場將地圖完整秀出，在左下方有處高地，以飛行兵飛上高地可佔領一座不明的設施，這對戰績有加分的作用。隊伍行進間要慎防有「白目」的隊員遭樹叢困住，只需轟掉阻礙的樹木就可將其順利救出。
4. 越過北方橋樑附近有座武器屋，佔領之後，隊員的武器裝備可在此充電；而位於逃脫點下方的控制中心若能早一步佔領的話，戰場上所有的攻擊設備都會轉為我方所掌控，在戰略上可考慮先予佔領。
5. 確認戰場全部破壞殆盡之後，將隊伍開入逃脫點即可脫離戰場並完成任務。

任務2 緩行

目標

1. 開始作戰後，我方的托運車會出現在東北方向，至少在八輛托運車中要安全護衛四輛至西南方。
2. 托運車安全抵達的數量越多，報酬也越豐厚。

執行步驟

1. 戰場地圖呈東西兩岸，其間有二座橋樑連結，我軍出現時位於戰場東北角，一段時間過後，我方的八輛托運車會出現在此附近，車輛自動行進的方向是往西越過北端第一座橋後轉南行，沿河岸南下並越過第二座橋轉東，之後即一路往西南之目的地前進。
2. 當車輛行經第二座橋時，西岸敵軍基地會出現大批火力攻擊，我方隊伍若未即時掩護，車輛恐有不測之虞；在車輛出現戰場之前，隊伍盡可往西搜索敵軍營地，但務須確保能趕抵第二座橋樑支援，之後可派任肉搏型的隊伍隨行保護一路抵達西南方，因途中會有零星的火力攻擊，而其餘隊員則可趁車輛全數安全脫離之前的這段時間，盡全力挺進西岸敵營燒殺擄掠，以獲取額外的獎賞。
3. 當車輛全數脫離之後，任務即告結束，因此若為爭取更多的經驗、金錢等，也可考慮在車輛出現之後，派任數人在第一座橋樑下方堵住車輛前進，其餘人等則能好整以暇的清理敵軍基地。之後再跟著車輛一路前進到西南方即可完成任務。

任務 3 奇襲

目標 1.運用所有的動力單位去東北方倉庫運送登陸艇(以專用的托運車運送)。

2.奪取敵方停在戰場上的托運車，協助運送強襲艦艇(與成功條件無關)。

★倉庫、強襲機、托運車被擊毀則任務失敗。

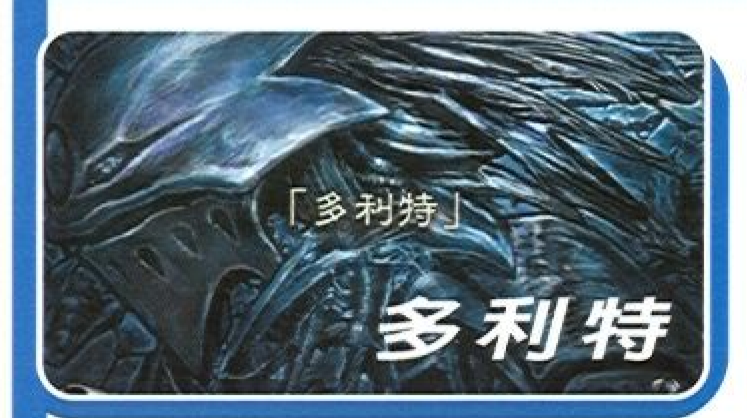


▼來回跑兩趟才能完成任務

▲偷來的托運卡車不聽使喚

執行步驟

1. 強襲機即是我方搭乘登陸所用的機具，倉庫指的是位於東北方碼頭上的屋子，而托運車不論有無裝載機具，遭受擊毀都會導致任務失敗。強襲機降落後，將我方速度快、攻擊力強的隊員儘
2. 速進軍到地圖正中央的十字路口，佔領敵軍的基地(建築物)，之後全速趕往東北方協防倉庫：其餘隊員則將托運車護送至基地躲藏以避開敵軍火力。當我軍後援進入戰場後，護送托運車的隊員可再一分為二，一隊可隨援軍北上威力掃蕩，一隊則趕回
3. 強襲機所在的碼頭抵擋敵軍數波增援的軍力。
4. 當戰場砲火稍顯平靜之後，留守奇襲機的隊員可護送托運車前往東北方倉庫運載貨物，而支援倉庫的主力隊員則可與北上掃蕩的隊員會合，一路殺往西北方一處建築內佔領另一部托運車，這部托運車會自動沿河岸南下至強襲機的所在地，護衛它途中不被擊毀即可。
5. 前往倉庫的托運車將貨物載回西南方碼頭，須再運送回收物到倉庫一趟，過後尚得返回西南方的登陸地點才能結束任務。
6. 在地圖西方海上有一處平台，結束任務之前可以飛行兵前往佔領一座不明設施。



任務 4 葉隱

目標 1.讓負責偵測的隊伍進入密林搜索，並讓敵軍加入我軍陣營(情報顯示密林中有四人)。

2.全員合併之後，護送至東南方的脫逃點。

★此次作戰為單獨潛入的形式。



▲逐一救出隱藏的投誠敵軍

執行步驟

1. 由於是單獨潛入的形式，故隊伍在出戰前只能編列一人，此人最好具有治療的能力；此役要採硬幹或迂迴戰術，則端視出戰隊員的實力。
2. 隱藏在密林中的四人分別是：地圖中左方的廢墟有名機動兵、中下方的密林有名機車兵、右下方的密林有名普通兵、西北方沼澤有名肉搏兵。
3. 在地圖南北主幹道以西並無強敵，東北方的敵軍營地則有大量的肉搏兵，若是能力不堪負荷，最好先不要靠近。東南方逃脫點西邊有一小型敵軍基地，內中敵人應不難收拾；西北方有條小徑可通往西邊(地圖左中地帶)一處台地，此處可佔領一座不明設施。
4. 逃脫點的下方有數部戰車巡邏，要避免與之正面交鋒的話，可靜待戰車移動至接近地圖底端時再展開擊殺，如此可避免引起敵軍增援。過後再逐一沿右下方的密林慢慢向上移動，但要避免起飛或是走出密林，待全員移動至密林上緣時，再一鼓作氣往脫逃點衝出，則聞聲而至的敵軍也只能望風興嘆了；這是不與敵方援軍交戰的一種逃脫方式。

任務 5 吶喊

目標 1.護送指揮車輛(托運車)至西南方的逃脫點。

2.協助半數以上的隊友由西南方的逃脫點逃離戰場。

◀可用飛行兵先將場景開出來

▼可以用手爪抓破大門

執行步驟

1. 任務開始後不久，我方援軍會護送一部托運車由敵軍東北方大城中殺出，並一路沿斜向幹道往西南方撤離。
2. 隊伍由東南角落進入戰場後，可沿小徑往西北前進，直到逼近敵軍大城的東南角落時，轟開牆壁殺入通道間會遇上第一波守軍，我方宜用密集火力解決敵軍的肉搏兵。之後可兵分二路，速度快的一隊往西側堡壘殺進，餘者則沿大路摧毀敵軍的砲塔；至於城門則可交予我方盟軍去攻破，以便拖延盟軍南下的速度，另可減少托運車橫衝直撞的危險。
3. 清理西側堡壘之後，可分兵前去佔領附近建築物，
4. 餘者則南下與主力會合，並趕在托運車之前清理障礙。敵方援軍的顯著危機解除後，可就勢沿途清除敵軍基地與殘餘的兵力。



任務6 蟻塚

目標

1.破壞三台以上「要塞內的防禦砲台」，並且前往逃脫點。

2.破壞四台以上「要塞內的防禦砲台」。

3.攻破以群體方式設置的固定砲台（與成功條件無關）。

執行步驟

1. 先且不管任務條件明列幾座砲台，此行要徹底摧毀多利特要塞才是遠大的目標。

2. 防禦砲台在東北方樹叢中有一座，西北角樹林中也有一座，另外兩座則位於要塞內。

3. 我軍往北先佔領一處敵方前哨基地，接著再硬攻上敵方砲陣高地並佔領之。隨後可留駐我方肉盾型的隊員防守高地，或者是在高地入口附近佈雷，並嚴陣以待敵軍進襲。

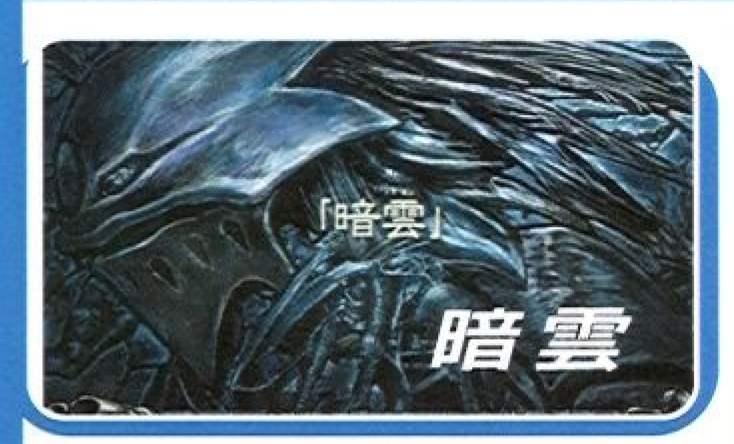


▼此一任務的樹林場景特多

▲防禦砲台有多少就轟多少吧

4. 速度快的隊員繼續北上，直到內外呈三層建築的要塞，四個方向都有通道可登入，此間大小砲台甚多，為節省時間起見，以手爪直接抓破會比轟射來得有效率。返回先前佔領的高地時，敵軍會展開猛烈圍攻，這一波攻勢強勁無比，若先前是採佈雷方式，戰況會明顯輕鬆許多。

5. 危機過後，飛行兵在理出詳細地圖的成效很大，並會發現東方森林中有座不明設施可佔領。將砲台全數摧毀之後，移往東南角的逃脫點之前，尚有一小股敵軍頑力抵抗，這一波則顯得太輕鬆了。



任務7 俘虜

目標

1.搜索多利特特使遭到囚禁的收容所，並且保護特使（若特使行蹤不明，而收容所遭到破壞時，任務即告失敗）。

2.保護特使並護送至逃脫點。

執行步驟

1. 收容所是一呈南、北兩大區域的浮島建築，我方於東北角出現後，可選擇由北端或是南端大門攻入；但因南端大門前佈有重兵，還是北端入口較省力氣。

2. 佔領收容所內的設施時，不斷會收到特使不在其間的情報；在北區建築內部的中央地帶有不少瓦斯槽，可將追擊的敵軍設法引至附近再引爆。

▲正面大門的守軍陣容堅強

3. 清理完北區後，由狹長的通道直往南區建築；在南區靠東邊處有控制中心，飛行進入佔領後，可使室內砲台轉向轟炸敵軍。搜索並佔領南方區域內的所有設施後，情報傳來特使由西北邊的危險物儲藏室發出求救信號，線索則是一危險的記號。

4. 往西北邊救出特使以後，沿著建築物內部移向西南方的出口走出收容所，再往東不遠處即是逃脫點，這兒的敵軍火力較為薄弱。

任務8 死守

目標

1.攻陷由多利特軍防守的工業區司令塔和動力設施。

2.擊倒多利特的指揮官（情報顯示該指揮官外型酷似大象）。

執行步驟

1. 此一任務裡的敵軍多如牛毛，我方可將之視為練功的考驗。

2. 任務開始，我方隊伍出現在工業區室內，東南方和西北方各有我方援軍，可採分擊或是集中火力的戰略，重點在防守住三座控制中心不被摧毀。

3. 戰役開始後，敵軍即會先後不斷的由各方向進擊，其順序為東南方—西方—西南方（有偵查敵機）—西北方—西南方—西北方（有偵查敵機）—東北方—東南方（有偵查敵機）—東北方（有偵查敵機）—東南方—西方（有偵查敵機）—西南方（有偵查敵機）—西方（有敵方指揮官）—西南方…



◀敵軍司令塔的軍力極為強盛



▼我軍大隊慘遭敵人截斷攻勢

4. 當敵方指揮官陣亡時，任務就告結束；但若一直未被擊倒，敵方還是會源源不斷增援的。

任務9 回收 

目標

1.搜索並救出在收容所裡的全部俘虜，再利用托運車拯救俘虜。

2.救出全員之後，以托運車護送至西南方的脫逃點。

★若損失一台托運車，或是救出俘虜前托運車全部都逃離；或是在救出俘虜前，收容所就遭到破壞，任務即宣告失敗。

▶黃色區域內即是地雷區

▼有此畫面才算成功救出俘虜



執行步驟

1. 這次任務有些地方得先釐清一下，否則很容易反覆地做白工。當成功救出任一名俘虜時，情報中心的傳播員圖像都會出現在遊戲畫面上，但因未加文字說明，因此常有一頭霧水之憾。玩家當謹記正確的程序是，但凡囚禁有俘虜的地方，全部都是密閉的空間，需以飛行兵帶出場景，或是轟掉牆壁才得以進入；但隊伍進入並不代表已將俘虜救出，而是必須將托運車開進密閉室內，這才算是成功載運出俘虜。另需記住一個重點：所有的俘虜共計有七名之多，若未確認全都獲救，則千萬別脫離戰場。

2. 這次任務的執行貴在「慢」字訣，只因收容所內有大幅地面都佈有地雷，以免集體行動容易失去準頭而誤觸地雷。

3. 出現在西南角脫離點附近後，可暫將兩部托運車一起帶著；往東在收容所第一層外牆裡頭的房間，共計有三間密室，設法分別進入並開進托運車，即可一口氣救出三名俘虜。

4. 往東北殺進時，需防範此間有地雷伺候；前進到地圖中央地帶時，會遭遇到不怎麼猛烈的敵軍攻擊，之後以飛行兵飛進中央控制室佔領控制中心，如此可控制東北方小型要塞的四方大門，裡頭多為肉搏型的敵軍；在控制中心上方的建築內尚有密室，裡頭另有一名俘虜。到此時，可暫將托運車開入控制室躲藏。

5. 繼續轉向西北方前進，此地會遇上第二波敵軍攻擊。在北方也有密室關有俘虜，但獲報敵軍已開始進擊；若已佔領控制中心的話，戰況會有利於我方，再不然也可派任隊員回防托運車以免生意外。

6. 再往西北尚有兩處密室，可待增援敵軍全都解決後，再開出托運車一一前往裝載；西南方則尚有大批的倉庫可佔領。

7. 救出七名俘虜以後，要確認已接獲「完全收容」的情報，再全員護送托運車開往逃脫點，這時會有小股的敵軍阻攔，確保托運車安全脫離戰場即可完成任務。

任務10 梵鐘 

目標

1.在佔領此地的電台，奪取通訊系統的這段時間進行死守任務。

2.盡可能保護位於電台四邊的通信塔台(與成功條件無關)。

這一佔領就得準備應戰了

執行步驟

1. 任務要攻佔的電台設施位於地圖的正中央，周圍有密集的建築物環繞，而在電台的東、西、北三地，都有小股的敵軍駐守；我方隊伍進入戰場後，可先繞場一週，以殲滅敵軍並毀損不能佔領的設施。

2. 攻入電台時，先佔領北邊的閘門控制器，如此可自由進出電台四邊大門。分置在電台四方角落的通訊系統千萬別炸毀，保護它們安然無恙可以獲得額外的獎賞。

▲敵軍會自各個方向進逼

3. 當成功佔領中央的通訊設備之後，敵軍會開始由各個方向進擊，我方隊伍必須在長達八百秒鐘的時間內要確保通訊設備的安全；隊伍可分數撥固守各個大門，也可集結火力予敵軍迎頭痛擊；待倒數時間終了，且通訊設備仍安在之後，任務即告達成。



任務11 伏兵



目標

1. 搶奪宇宙港控制塔的控制權（司令塔）。
2. 奪取控制塔之後，開始抵擋由敵軍發動的攻勢。
3. 找出隱藏在戰場中的敵方指揮車並予以摧毀。



▲若是先行佔領會遭遇強襲

◀有此情報才能確認完成任務

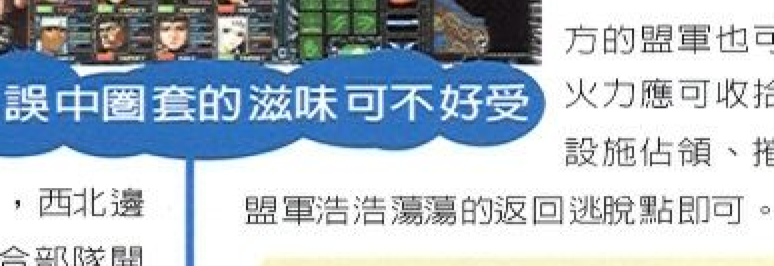
執行步驟

1. 宇宙港控制塔是一狹長型的建物，各個區域大都以長形通道連結。我方隊伍於東北方進入戰場後，可先由附近橋樑殺進大門；過後不久，我方會有一支盟軍由東北方現身支援。
2. 當我方盟軍殺至控制塔時，不會再繼續前進，而會集體留守此地抵禦來自四方的敵軍進犯；主力隊伍此時先暫勿佔領控制塔，可先四處徹底搜索一番，即便遇有強敵攻擊，也可退至盟軍所在之地，藉由盟軍的火力殲敵。
3. 敵軍指揮車隱藏在地圖的極東南角落，周遭有大隊的人馬守衛，隊伍可以飛行兵將敵軍分散誘出，若是一窩蜂衝殺，很容易出意外的。擊毀指揮車，也就連帶擊斃窩在車中的指揮官了。
4. 當所有設施都已佔領、毀壞之後，再回頭佔領控制塔即可。控制塔在我方佔領之前，敵軍的砲火是不會瞄準它的。

任務12 天網

目標

1. 對地球聯邦軍和多利特軍的聯合部隊發動攻勢並殲滅該部隊。
2. 一同作戰的盟軍損害率需在2/3以下。
3. 保護參加該次作戰的特使。




▲誤中圈套的滋味可不好受

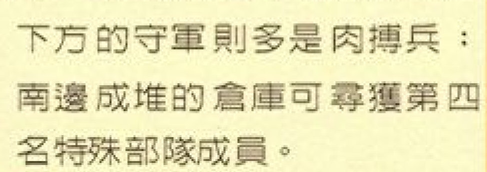
執行步驟

1. 進入戰場後，我方隊伍和特使位於西邊的中段區域，而十多名盟軍則位於地圖的西北角落；戰場被河川分割成南北兩岸，唯有地圖東邊有一座橋樑銜接。此役原是聯同盟軍攻擊敵方的聯合部隊，但開戰後不久，會發現原來是個圈套。
2. 為避免落入圈套而慘遭任務失敗，於開始時，西北邊的盟軍部隊應保持不動，因為盟軍一旦與聯合部隊開戰，即會觸發「圈套」事件。
3. 首先由我方隊伍和特使一路沿河岸東行，並在途中佔領一處小型基地，往東到底並尋找掩體全體潛藏後，由飛行兵緊靠東邊向北飛行，到盡頭處再轉西直飛至敵營上方以觸發「圈套」事件。（飛行兵若是靠西向北再轉東觸發事件，則西北方的盟軍將會遭受猛烈攻擊）
4. 飛行兵循原路返回隊伍藏身處，集結後向敵軍陣營展開攻勢；對付此地的敵軍需有強大的火力，以及超硬的肉盾抵擋。攻進城後，西北方的盟軍也可開始行動，集結雙方火力應可收拾頑強的敵軍；將所有設施佔領、摧毀之後，連同特使與盟軍浩浩蕩蕩的返回逃脫點即可。

任務13 下地獄

目標

1. 和抵抗都市部強襲侵入的我方特殊部隊合併，並且支援他們的任務：必須在不損失任何一名人員的情況下給予支援。

▲如此戰況還算不得慘烈的

執行步驟

1. 特殊部隊成員共計有四名，分別藏身在不同的區域；當隊伍搜索到特定地點時，情報會傳來相關正確藏匿地點的提示，但有些語焉不詳就是。
2. 戰場被河川切割成兩大部分，在東北方的大型要塞中有兩座控制中心，以飛行兵潛入控制大門控制器即可全軍進入；在此會遭受好幾撥強大的火力攻擊，但在此一座倉庫中可找到第一名特殊部隊成員。
3. 在大型要塞東邊的高地會接獲情報指出隊員的藏匿處；在要塞大門前一座旅館會找到第二名特殊部隊成員。
4. 由北端橋樑進入西半部區域，在偏南的一處高地上接獲隊員的情報，之後在西北邊的樹林入口處找到第三名特殊部隊成員。
5. 在西半部南端有兩處要塞，上方的駐軍不難收拾，但下方的守軍則多是肉搏兵；南邊成堆的倉庫可尋獲第四名特殊部隊成員。
6. 西邊森林底端尚有一座不明設施可佔領，全員合併之後，確認所有設施都已佔領或毀損後，返回北邊擊倒由此出現的敵軍指揮官即可結束任務。

任務14 反魂香



目標

1. 破壞位於阿羅東拉都市的動力管理設施。
2. 在破壞動力管理設施之後，趕在爆破之前由東南方的逃脫點逃離戰區。

★此任務最多只能有五位參予作戰。

別忘了此行只有五名隊員哦



可以準備開始逃命了

執行步驟

1. 戰區大致成左右對稱結構，中間通道有大批敵方肉搏兵與砲塔伺候；雖然可以手爪破壞砲塔，但此進軍路徑較為累人，何況隊伍只有五人上陣而已。還是選擇從左、右任一路徑進攻較妥當。

2. 不論由左，或是由右進攻到西北端，途中仍然有不弱的敵軍抵擋；在各區域的入口處安放地雷作為示警，是個不錯的作戰方式，至少在火力有限的情況下，能夠充當反擊的緩衝。

3. 在西北端動力管理設施前方有兩處密室，裡頭都是左右兩條通道上密密麻麻的砲塔控制器，先前若未摧毀那些砲塔的話，此刻佔領之後都可據為己有。

4. 在破壞西北端的動力管理設施之前，應先確認可佔領或摧毀的設施都已全數照顧到了，且所有增援的敵軍據都殲滅殆盡；因為在動力管理設施一旦破壞後，將只有二百四十秒鐘的脫逃時間，在時間終了之前，隊伍得及時趕回東南方的逃脫點才行。



任務15 肉迫



目標

1. 在我方人員到達之前，要佔領橋樑的控制塔台（情報顯示控制塔台是一似牛的雕像，橋樑有兩處，控制塔也有兩處）。
2. 我方人員到達之前，需防守此控制塔台。
3. 作戰進行中亦需保護特使。

★要注意橋樑的控制塔台並不是司令塔台。



▲一開戰就有不錯的效果哦

執行步驟

1. 戰場同樣被河川分割為東西兩半，北方和南方各有一座橋樑連接；橋樑的控制塔台分處在北橋和南橋的附近，而西半部的要塞北方和中間地帶則各有一座控制中心，若是能盡快佔領控制中心，則對我方戰況有利；特別是在1140秒鐘開始倒數以後的緊張狀態下。

2. 隊伍出現在戰場東北方時，除了主力八名隊員之外，尚有特使和十多名盟軍成員可資運用。一開始可將四、五名盟軍遣至南方靠近南橋附近的樹林守候，餘者全數開拔越過北橋攻進要塞佔領橋樑的控制塔台；留下四、五名盟軍在此駐守後，餘者再揮軍南下佔領南橋的控制塔台，之後將守候在樹林的盟軍再遣至此地駐守；其餘主力隊伍則傾全力向要塞中間地帶的控制中心挺進，成功佔領之後，儘速再移往北方佔領另一座控制中心。

3. 我方隊伍在行進間必然會遭受敵軍猛烈的攻擊，但為搶時間之故，首要目標還是放在佔領控制中心為宜；一旦順利攻佔兩座控制中心之後，倒數時間也差不多終了，而我方援軍也會適時趕抵戰場，保得兩座橋樑控制塔台不被摧毀，任務也告勉強完成了。

我方盟軍出現前要完成佔領



生化裝甲參考資料

裝甲名稱	裝甲類型	ST	DX	HP	DF	CC	MB	固定武裝	可裝備武器數
亞拉克拉	泛用型	50	60	250	50	40	40	康地手爪	2
史克羅貝多拉	主力重裝甲型	30	30	230	55	20	20	無	2
阿可拉	主力重火力型	35	50	190	35	25	25	無	3
拜拉拎	威力偵查強襲型	30	45	190	35	25	25	威洛可	2
武大契加	支援重火力型	60	60	100	10	10	10	生化布樂蒂	2
亞克里歐斯	肉搏戰近接攻擊型	30	20	190	40	45	30	康地手爪	2
夜叉	肉搏戰特化型	25	10	250	50	60	60	旋角槌	1
亞克切尼亞	支援特務型	60	50	120	15	15	25	無	3

任務 16 激震

目標

1. 倒追逃入王宮的多利特王。
2. 在達成目標1之前守護司令部(大型的神獸像)。
3. 在達成目標1之前保護特使。

執行步驟

1. 此任務的戰場呈多層迴旋的型態，行進間會遭遇不少空間的牽制因素。此行的最終目的是要擊倒多利特王，但在此之前須得先保護住司令部和隨行的特使，為免夜長夢多，可考慮將特使留駐在原地守護司令部，再在以部份力量支援即可，因為敵軍出現的追擊人數不多也不強。

2. 開戰後，戰場上一大堆盟軍會自動自發的攻向位於東北方的王宮，途中也會大肆破壞敵軍的設施：若要隨盟軍硬闖的話，在接近王宮前方的一處大轉彎地形上，會遭遇敵軍大舉的強力出擊，那似乎無關乎敵我雙方戰力的強弱問題，而是即便不戀戰也難以穿越人牆往王宮進軍的。而在敵軍大舉出擊時，也會有一小撥攻向位於西南角的司令部，若回防不及，自然會遭到任務失敗的後果。





3. 其實還有個穩贏不輸的戰法的，即是在開戰後，我方主力固守在司令部前方不動，而僅派出一名飛行兵沿著西部往北直飛，飛到底再轉往東北王宮上方，將王宮內部場景先行開出，以確認多利特王究是哪號人物。飛行兵在完成任務之後，即使在空中香消玉殞也不打緊，重點是要開出王宮內部的地圖。

4. 留守在司令部前方的主力隊伍，為保險起見，可以留守到盟軍前進到觸發敵軍零星攻擊司令部的情報傳出時：殲滅敵方零星火力之後，主力隊伍全力開拔往東北方的王宮進攻，途中無須戀戰，也勿貪圖戰績，要把握盟軍尚能抵擋住敵軍反擊的空檔，快速繞經王宮後方沿著臨海的邊岸逼近王宮。抵達王宮內部時，轟開牆壁，一鼓作氣的全員猛攻多利特王，不消多久就會傳出戰役獲勝的情報的。比起正面攻堅的迭迭失敗戰略，「走後門」不是更加便利嗎？！

追加任務 1 影武者

目標

1. 找出潛伏中的三名影武者，並且全數擊倒他們。
2. 控制司令台並駐守司令台(與成功條件無關)。

★作業超過六百秒鐘(遊戲畫面文字誤植為六百分鐘)後，影武者就會準備撤退；必須在影武者撤退前擊敗他們，只要有一名影武者撤退成功，任務即告失敗。

執行步驟

1. 雖說限時時間有誤，但實際也沒有六百秒鐘那麼長，因為在擊倒第一名影武者不久後，情報即會傳來影武者提早撤退的消息，故實際上限時尚不及六百秒鐘的。

2. 三名影武者在戰場上的潛伏地點分別是：地圖的正中間地帶、中間地帶的正北方和東南方各有一名。

3. 我方隊伍出現在戰場西邊的中段位置，為爭取時間起見，急速派遣四、五名隊員趕往正北方誅殺一名影武者，雖然人數顯得較為弱勢，但目標僅在於一人而已，無須多理會敵軍的阻攔。這一分支隊伍即使花費時間較長亦無妨，重點只在能夠擊斃北方的影武者。

4. 另一支主力隊伍則全速進逼正中間地帶，並將目標鎖定影武者一人即可，若戰況許可的話，亦應騰出人手進行佔領控制中心的工作：或者在確認可擊倒影武者之前，再緊急調撥主力攻向離此不遠的東南方，因為要慎防正北方的二軍出人意表的提前解決北方的影武者，那會導致東南方的影武者提前撤退。

4. 若果派往北方的二軍提前完成任務，那就必須調整軍力以拖延擊倒影武者的時間，因此任務盡在爭取有限時間內能同時攻擊到三名影武者，如此方能避免影武者提前開溜，任務也才有達成的希望。

武器道器明細：

1. 固定類：

武器名稱	命中率	威力	射程	充電	彈數	重量	COST	持有
羊角錘	100	--	短距	30	∞	0	0	我方
威可洛	100	--	短距	0	∞	0	0	我方
生化布樂蒂	70	--	短距	240	∞	0	0	我方
旋角錘	100	--	短距	30	∞	0	0	我方
康地手爪	100	--	短距	35	∞	0	0	我方
加．歐斯	100	--	短距	80	∞	0	0	敵軍
雷布拉	100	--	短距	90	∞	0	0	敵軍
波壹撒多	100	--	短距	90	∞	0	0	敵軍
巴昨巴比亞斯	100	--	短距	100	∞	0	0	敵軍
帝巴利亞西	100	--	短距	110	∞	0	0	敵軍
可歐波羅斯	90	12	中距	40	∞	10	0	敵軍

2. 毒氣類：

武器名稱	命中率	威力	射程	充電	彈數	重量	COST	持有
葵．爆裂剛彈	60	10	中距	134	70	6	820	我方
菅．蠱毒雲	60	20	中距	162	50	8	930	我方
菅．電腦蠱毒	70	25	中距	194	80	9	4400	我方
雷射槍	70	5	短距	80	∞	2	280	我方
雷射槍．R	95	6	短距	65	∞	3	1200	我方
旋風槍	55	2	短距	20	∞	3	300	我方
旋風槍+	85	3	短距	15	∞	4	1800	我方
光條槍	25	1	短距	30	∞	4	500	我方
極光槍	50	1	中距	25	∞	5	2400	我方
長茅槍	95	38	長距	175	∞	9	2300	我方
智慧閃槍	90	55	長距	210	∞	11	6400	我方
達昨達尼亞斯	80	4	短距	24	4	4	800	敵軍
哥季亞	95	2	短距	160	4	4	1200	敵軍
羅布拉	70	2	中距	120	18	5	1800	敵軍

追加任務 2 孤立

目標

1. 防守司令塔。
2. 讓指揮車輛由南邊的逃脫點逃出。
3. 保護指揮車輛。
4. 打倒敵方隱藏的賢者。
5. 打倒進攻司令塔的埋伏部隊（與成功條件無關）。

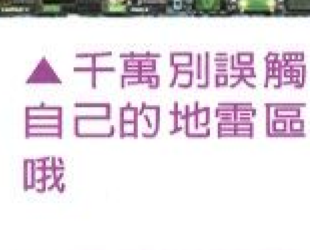
★只要達成2、4其中一項任務，作戰即告成功。

執行步驟

1. 要弄懂這次任務的目標內容，還真得有點推理能力呢。這意思就是2、4兩項有一項達成就算任務成功，而1和5則有異曲同工之妙，因為要打倒進攻司令塔的敵方部隊，也就能夠就近防守司令塔了；但既然「不打倒進攻司令塔的埋伏部隊」可視為與成功條件無關，那麼「眼睜睜看著司令塔被毀」究竟算不算失敗呢？至於3則有些「脫褲子放屁」之嫌了，既要讓指揮車安全逃離戰區，不就自然要善加保護了嗎？阿彌陀佛…善哉！善哉！

2. 我方隊伍進入戰場之時，情報會傳來指揮車在司令塔內部的消息，且獲悉只需佔領彎曲閘控制器(WARPGATE C)並使用之，我方盟軍就會前來支援。戰場上計有四座控制器，位於戰場中央的建築物即是；也可考慮先將指揮車送離戰場即可。

3. 我方隊伍降落以後，位於東北方的司令塔即會遭受來自各方敵軍的陸續攻擊，而指揮車所在的司令塔內則佈有大量的地雷，行進間可得小心謹慎。隊伍應考慮儘速趕往解圍，並快速的將指揮車運出，向東南直往下推進，除了遭遇敵軍襲擊之外，說巧不巧，還真與隱藏在戰場上的敵方賢者（指揮官）碰個正著，殺了他也就莫名其妙的結束任務了…



▲千萬別誤觸自己的地雷區哦

▶這就叫瞎貓碰到死耗子吧

4. 若是改採先佔領控制器的方式，等我方援軍一到，想必會有更激烈的戰況發生了；但得防範司令塔內的指揮車遭到攻擊，它不是要被摧毀才算失敗的，而是一遭受攻擊就算玩完的，玩家們可以嘗試多樣化的死法看看…

3. 火冰類：

武器名稱	命中率	威力	射程	充電	彈數	重量	COST	持有
楓・紅炎地獄	60	15	中距	162	45	8	1000	我方
椿・極寒風暴	60	15	中距	136	45	8	900	我方
火炎槍	70	9	短距	120	∞	5	3600	我方
炎漿槍	80	11	短距	80	∞	6	5800	我方
中枚連發槍	80	9	中距	90	80	5	1600	我方
安杜路減壓器	85	12	中距	70	110	6	4000	我方

4. 光氣類：

武器名稱	命中率	威力	射程	充電	彈數	重量	COST	持有
C・雷射	85	6	短距	72	∞	10	400	我方
西諾比・雷射	85	7	中距	55	∞	11	900	我方
馬昨兒・義諾繼	90	10	中距	40	∞	12	2700	我方
加拉納・雷射	80	6	中距	76	∞	13	4800	我方
阿霸波多	90	4	中距	60	∞	4	2200	敵軍
可歐波羅斯	90	12	中距	40	∞	10	3200	敵軍
可加士加	75	78	中距	290	∞	12	3500	敵軍
歐家斯加	65	62	長距	380	∞	16	7000	敵軍
比吉斯丘	95	22	長距	92	∞	14	4000	敵軍
丘瑪加斯丘	65	7	中距	10	∞	15	8900	敵軍

5. 炸藥類：

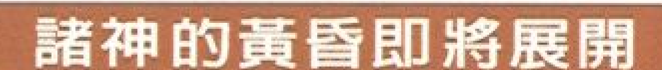
武器名稱	命中率	威力	射程	充電	彈數	重量	COST	持有
火門栓MCS	75	8	長距	140	60	16	4500	我方
流星陣MCS	90	40	超長	280	30	18	8500	我方
夜線	65	12	中距	120	56	13	3000	我方
弓線	60	12	長距	140	56	14	5000	我方
王線	80	18	中距	110	30	15	5800	我方
0一滿	70	20	中距	250	∞	11	6700	我方
可盃其加	65	20	中距	1500	∞	13	7500	敵軍

6. 陷阱類：

武器名稱	命中率	威力	射程	充電	彈數	重量	COST	持有
原子彈	100	42	短距	90	10	12	4000	我方
希彈	100	300	短距	110	4	14	4200	我方
心雷	100	12	短距	250	22	8	2200	我方
熱力燃雷	100	20	短距	90	16	10	3600	我方
爆裂瓦斯	100	18	短距	90	16	10	3200	我方
三秒膠雷	100	0	短距	70	18	6	2100	我方

7. 其它類：

武器名稱	命中率	威力	射程	充電	彈數	重量	COST	持有
衝波盾	100	—	短距	0	∞	3	1200	我方
鏡衣	100	—	短距	0	∞	3	800	我方
安景派克	100	—	短距	0	∞	4	1600	我方
超載盾	100	—	短距	0	∞	3	1000	我方
偵護機	0	—	短距	0	∞	8	1800	我方
ＡＩ蝙蝠	100	—	中距	40	∞	4	1600	我方
加瑪蚊彈	95	—	中距	20	∞	4	2800	我方
葵・霞	100	—	長距	36	∞	2	600	我方
兆分丸(綠)	100	—	短距	5	∞	5	6000	我方
兆分丸(橘)	100	—	短距	5	∞	7	9000	我方
雷斯角錘	100	—	短距	45	∞	5	6000	我方
加・歐斯	100	—	短距	80	∞	0	0	敵軍
波壹撒多	100	—	短距	90	∞	0	0	敵軍
雷布拉	100	—	短距	90	∞	0	0	敵軍
巴昨巴比亞斯	100	—	短距	100	∞	0	0	敵軍
帝巴利亞西	100	—	短距	110	∞	0	0	敵軍
摩多打希	100	—	中距	36	20	2	400	敵軍
馬歐菲喬亞	100	—	短距	0	0	8	6100	敵軍
多滋	100	—	短距	10	∞	4	5000	敵軍





神話世紀 新手上機指南

學者　諸神紀

Ensemble Studios所製作的《世紀帝國》系列在全球創下極佳的銷售成績，甚至成為韓國WCG電玩大賽的比賽項目之一；製作單位為了更上一層樓，研發了以歐亞神話為背景的《神話世紀》。由於本遊戲融入了奇幻的神話色彩，讓原本單純的人類之爭，更增添了多樣化的變化性；因此筆者便將自身的經驗撰寫如下，同時也收錄了各部隊的資料，希望對各位讀者有所幫助。

各民族特性分析

《神話世紀》有希臘、埃及與北歐三種民族，每支民族各具有三位主神及眾多次神，祭祀這些神祇將會決定各民族發展時的優勢及特色，因此造成遊戲的多樣化。由於各民族的特性有極大差異，故將以條列的方式來說明各民族的用法：

希臘民族

最接近《世紀帝國》發展型態的基本型民族，各方面的發展都相當平均，作戰部隊成本雖然較昂貴可是素質較高，適合初學者及喜歡穩紮穩打的玩家。

經濟



就如同《世紀帝國》般逐漸平均性發展，但要注意放牧的牛羊豬等家畜別太早宰殺，約成長至250以後再宰殺較有效率；注意找尋散落各地金礦及森林，並隨時就近建造倉庫以增進開採效率。

作戰



將各時期的英雄召喚出後配置在部隊中，有助於整體戰力。善用堡壘所生產的進階兵種，如天界步兵、海王騎兵及冥界弓兵，對於埃及與北歐兩支民族的人類部隊會有相當的優勢。其中波賽頓為主神時，建物被毀時會出現數量不等的民兵攻擊入侵者；主神為海帝斯時，陣亡部隊會有20%的機率會在神殿再生為冥界幽靈加入戰場。

神力



建造神殿後指派村民前往祭祀，便可機動性地累積眷顧值；不過隨著祭祀人數的增多，各祭祀者所提升的眷顧值也會遞減，一般而言不需超過5個即可。若主神為宙斯時，一開始便會有15的眷顧值，而且上限也會提高到200。

希臘 祭祀神明建議搭配

- 步兵為主：宙斯→雅典娜→戴歐尼賽斯→希費德斯
- 騎兵為主：波賽頓→漢密斯→戴歐尼賽斯→希費德斯
- 弓兵為主：黑帝斯→阿瑞斯→阿波羅→阿緹蜜斯
- 神獸為主：宙斯→雅典娜→阿波羅→希拉

希臘 神獸特色

- 飛天馬：快速的飛行斥侯，各主神在初期皆可召喚，對瞭解敵情有很大的幫助。
- 海馬怪：主神為波賽頓時，隨著碼頭的興建而出現的海軍斥侯，陣亡後會再度復活。
- 冥界幽靈：主神為黑帝斯時，部隊在陣亡時會有20%機率化為冥界幽靈在神殿中出現。
- 邁諾托：會用牛角撞擊部隊，將其拋離戰場一段距離，對神獸部隊有加成的傷害效果。
- 人頭馬：具有射弓技能的快速部隊，可使用絕對命中的特殊攻擊。
- 獨眼巨人：會將人類部隊投擲出相當遠的距離，對肉搏部隊及建物有加成的傷害效果。
- 獅身獸：從尾巴射出毒箭，對遠距射擊部隊(如弓兵)有加成的傷害效果。
- 九頭龍：每殺死三個敵軍便會多長出一顆頭，可以增加其攻擊的次數。
- 海怪席拉：海上的神獸部隊，具有與九頭龍相同的能力。
- 尼米亞之獅：會用吼聲攻擊前方大範圍的敵人，對建物有加成的攻擊效果。
- 巨神像：具有極高的生命力及破壞力，可以吞食樹木及黃金來療傷。
- 蛇髮女梅杜莎：威力不強的遠距攻擊部隊，但有石化敵人的能力，被石化者可說是瞬間斃命。
- 蟹怪：海上的神獸部隊，若陣亡時會噴出體液傷害附近的所有部隊。
- 噴火獸：具有羊首獅頭及蛇尾的混合怪物，可噴火攻擊一群敵人。

埃及民族

具有法老及祭司兩種英雄，若能妥善運用將是影響成敗的關鍵；由於有許多建物都不需花費成本，建設成本較低廉。以黃金便可以聘雇迅速出現的傭兵，可防敵人快攻，但無法持續太久，所以只適合防守陣地。

埃及 經濟



雖然工作部隊的效率較低，但如能好好應用法老的加持將能提升其效率。很少使用木材為一大特色，若沒打算建造船隻及弓兵部隊時，可全力生產糧食及黃金。

埃及 作戰



善用祭司的醫療能力！每個作戰聯隊加入兩三個祭司，將能有效地維持其作戰時間，且能抵禦神獸部隊的攻擊。在神獸部隊中，能載運部隊的巨鵬及能從空中攻擊的鳳凰都是埃及獨特的空中部隊，前者可載運部隊奇襲敵軍後方大本營，後者可輕易屠殺無法遠距作戰的地面肉搏部隊。瑟特為主神時，運用專屬的動物部隊來供應糧食或奇襲敵方村民也是不錯的方式。

埃及 神力



以建造紀念碑來持續獲取眷顧值。紀念碑一共有五種，須依其順序才能建造，越後期的紀念碑所能得到的眷顧值也越多。派遣法老或主神為太陽神拉時的祭司來加持，可以提升其效率。

埃及 祭祀神明建議搭配

英雄為主：愛塞絲→阿努比斯→娜夫蒂斯→奧西利斯
步兵為主：賽特→卜塔→塞克邁特→赫羅司
弓兵為主：賽特→卜塔→塞克邁特→索瑟
空襲為主：愛塞絲→芭絲特→海索爾→索瑟

埃及 神獸特色

人面獅身：可引起旋風攻擊所碰觸的部隊，對建物有加成的攻擊效果。

女蛇神：可以自行回復生命的遠距攻擊部隊，對步兵有加成的攻擊效果。

神差阿努拜：行動敏捷，有如《神鬼傳奇》般能跳躍至敵人陣內突擊。

鱷魚怪：從頭上寶石射出的光束的遠程部隊，可絕對擊中敵人，但無法近戰肉搏。

巨鵬：無戰鬥能力的飛行部隊，可載運多達15單位的地面部隊突襲敵人。

聖甲蟲：如同攻城部隊般對建物有加成的破壞效果，陣亡時會噴出體液傷害附近的所有部隊。

巨魚怪：可以載運15個地面部隊的海上神獸，也具有一定的戰鬥能力。

魔蠍人：擅長肉搏的近戰部隊，可以用毒液讓敵方中毒，讓其生命力在15秒間不斷下降。

鷹首復仇者：專門殺戮近戰單位的超級戰士，可以引起龍捲風攻擊附近的所有敵人。

木乃伊：可將敵人部隊咒殺並變成手下的死屍嘍囉，為我方效命至效果消失為止。

鳳凰：遲緩但威力強大的空中部隊，陣亡後會在原地出現一顆蛋，若有足夠成本便可再生。

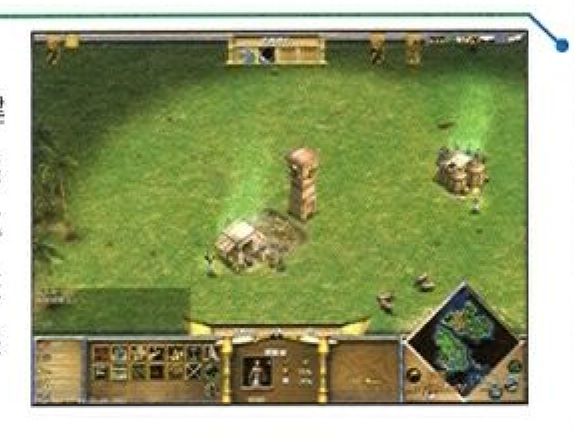
大海龜：強壯但略為遲緩的海上部隊，可翻覆敵方船隻以造成更大的傷害。

北歐民族



移動式的資源儲存所（牛車）、可建造建物的步兵，說明了北歐民族的強大機動性；由於得透過戰鬥才能獲得眷顧值，適合喜歡快攻、嗜好戰鬥及進階級的玩家。

北歐 經濟



可分為兩個方面：資源採集及建造建物，其中建造的任務由北歐民族的各類步兵來負責，資源採集則分為一般的採集者及專挖金礦的矮人；由於活動式的牛車可機動性地移動，將其移到距資源最近的地方來開採資源可收事半功倍之效。

北歐 作戰



由於北歐民族的英雄赫瑟戰士可大量生產，不妨混編於一般部隊中，除可有效對付神獸部隊外，也可加速眷顧值的提升。值得一提的是，若以洛奇為主神再配上次神海爾時，將可以大幅提升神獸部隊的實用性，是值得一試的組合。



北歐 祭祀神明建議搭配

- 快攻為主：洛奇→海姆達→布拉基→帝爾
- 英雄為主：洛奇→凡賽提→布拉基→帝爾
- 步兵為主：索爾→凡賽提→布拉基→帝爾
- 神獸為主：洛奇→凡賽提→布拉基→海爾

北歐 神力



由於要透過各種戰鬥才能提升眷顧值，初期以赫瑟戰士配合採集者來狩獵以增加眷顧值；在後期戰況激烈時，眷顧值將不虞匱乏。

希臘 神獸特色

- 烏鴉：快速的飛行斥候，主神為奧汀時在古典時期便會自動出現，被殺時會在神殿再生。
- 女武神瓦吉莉：騎馬的女戰士，可醫療我方部隊以回復生命力。
- 聖靈艾赫加：可使用號角來增加附近部隊的戰力，對建物有加成的破壞效果。
- 洞穴巨人：可以自行回復生命的遠距攻擊部隊，對步兵部隊有加成的傷害效果。
- 多爪海怪：快速的海上部隊，可以將太靠近牠的人類部隊抓起來並立刻勒斃。
- 山巨人：遲緩但極為強壯的肉搏近戰部隊，對建物有加成的破壞效果。
- 霜巨人：雖是巨人中生命力最低的，但可用凍氣將附近敵人冰凍住以阻止其行動。
- 戰豬：速度迅捷的肉搏部隊，牠的踢擊可將敵人踢出戰場外一段距離。
- 火巨人：可投擲火球的遠距攻擊部隊，可同時投擲三顆火球，會破壞擋在前方的任何事物。
- 芬瑞斯之狼：雖然單獨時戰力不高，但只要成群結隊時便可增強其攻擊力及速度。
- 大海蛇：可遠程攻擊的海上部隊，對弓箭船及攻城船有相當大的作戰優勢。
- 滅絕巨龍：海爾神力召出的超級空中部隊，具有毀滅性的破壞力，但是無法回復其生命力。



部隊資料一覽

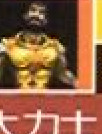
F 食物 W 木材 G 黃金 M 眷顧值 C 殲擊 H 劈砍 P 穿刺

希臘

英雄部隊

◆防護(%)：(殲擊/劈砍/穿刺)

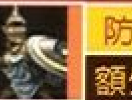
名稱	生命	速度	傷害	人口	防護(%)	花費	有利	額外傷害	時期	不利
傑森	250	4.30	H/9	2	99/25/34	F100/G50	神獸	神獸部隊	1/宙斯	人類
奧地修斯	320	4.00	P/8	2	99/20/30	W200/M2	神獸	神獸部隊	2/宙斯	人類
大力士	400	4.30	H/10	3	99/25/40	F350/M4	神獸	神獸部隊	3/宙斯	人類
戰士柏勒洛豐	400	6.00	H/20	4	99/20/40	G400/M6	神獸	神獸部隊	4/宙斯	人類
西修斯	240	4.30	H/9	2	99/25/40	F100/G50	神獸	神獸部隊	1/波賽頓	人類
希波麗塔	240	4.30	P/9	2	99/20/30	W200/M2	神獸	神獸部隊	2/波賽頓	人類
亞特蘭黛	350	6.00	H/8	3	99/34/40	W350/M4	神獸	神獸部隊	3/波賽頓	人類
波利菲莫斯	540	3.20	C/5	4	99/40/40	G400/M6	神獸	神獸部隊	4/波賽頓	人類













工作部隊

◆防護(%)：(殲擊/劈砍/穿刺)

名稱	生命	速度	傷害	防護(%)	人口	時期	花費	作用
村民	65	3.80	H/8	99/25/34	1	1	F100	採集資源/建造各類建物
漁船	120	4.80	–	5/60/50	1	1	W50	捕魚以提供食物
駄騾商隊	115	3.80	–	99/40/40	1	3	F100	搬運貨物以換取黃金

名稱	生命	速度	傷害	人口	防護(%)	花費	有利	額外傷害	時期	不利
阿爾戈號	480	4.80	P/8	4	20/40/25	W250/M8	神獸	神獸部隊	4/波賽頓	船
艾傑克斯	240	4.30	H/9	2	99/30/34	F100/G50	神獸	神獸部隊	1/黑帝斯	人類
人頭馬開綸	300	5.30	P/7	2	99/20/20	W200/M2	神獸	神獸部隊	2/黑帝斯	人類
戰士阿契里斯	340	5.50	H/9	3	99/40/44	F350/M4	神獸	神獸部隊	3/黑帝斯	人類
柏修斯	360	4.30	H/7	4	99/20/40	G400/M6	神獸	神獸部隊	4/黑帝斯	人類



海軍部隊

◆防護(%)：(殲擊/劈砍/穿刺)

單位	生命	速度	傷害	人口	防護(%)	花費	有利	額外傷害	時期	不利
三列槳戰船	290	6.00	P/6	2	10/30/20	W100/G50	槌船	-	2	攻城船
運輸船	180	5.30	-	2	5/40/80	W120	-	-	2	弓箭船
希臘槌船	240	7.00	H/20	2	75/30/20	W100/G50	攻城船	-	3	弓箭船
重裝戰船	480	4.80	C/6	3	10/10/50	W100/G100	弓箭船	-	3	槌船

堡壘部隊

◆防護(%)：(殲擊/劈砍/穿刺)

單位	生命	速度	傷害	人口	防護(%)	花費	有利	額外傷害	時期	不利
擲石車	110	2.40	C/11	3	89/30/89	W150/G200	建物	-	3	騎兵
攻城箭塔	700	2.90	CM17	4	50/20/95	W300/G200	建物	-	4	騎兵
天界步兵	110	4.00	H/10	2	99/44/20	F70/G50	異族士兵	異族人	4	弓兵
海王騎兵	110	4.80	H/8	3	99/10/40	F54/G90	異族士兵	類士兵	4	步兵
冥界弓兵	60	3.80	P/6	3	99/15/15	W100/G80	建物	建物	4	騎兵

作戰部隊

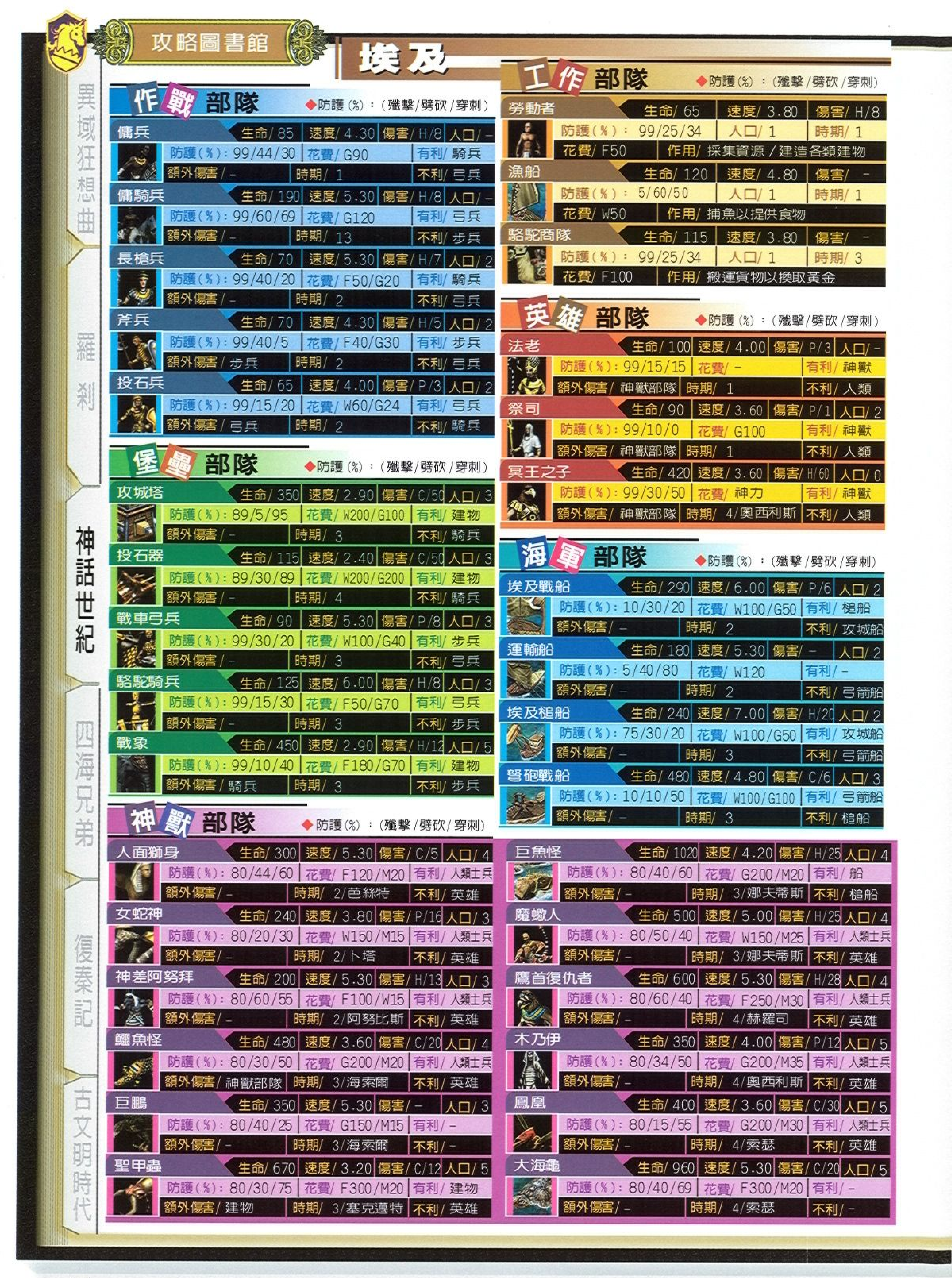
◆防護(%)：(殲擊/劈砍/穿刺)

單位	生命	速度	傷害	人口	防護(%)	花費	有利	額外傷害	時期	不利
斥侯騎兵	70	5.50	H/2	2	99/20/70	-	-	-	1	所有
民兵	100	4.80	H/7	1	99/30/20	-	騎兵	-	1/波賽頓	弓兵
希臘步兵	115	4.20	H/8	2	99/34/15	F60/G35	騎兵	-	2	弓兵
希臘弓兵	60	4.00	P/6	2	99/15/15	W55/G35	步兵	-	2	騎兵
希臘騎兵	150	5.50	H/10	3	99/10/25	F40/G80	弓兵	-	2	步兵
特種步兵	85	4.30	H/5	2	99/34/10	F60/G25	步兵	步兵	3	弓兵
希臘盾兵	70	4.00	P/3	2	99/15/20	W60/G20	弓兵	弓兵	3	騎兵
希臘反騎兵	120	6.00	H/6	3	99/20/10	F70/G40	騎兵	騎兵	3	步兵

神獸部隊

◆防護(%)：(殲擊/劈砍/穿刺)

單位	生命	速度	傷害	人口	防護(%)	花費	有利	額外傷害	時期	不利
飛天馬	140	5.00	-	2	99/50/50	F50/M2	-	-	1	弓兵
海馬怪	70	6.60	-	-	99/10/69	-	-	-	1	-
冥界幽靈	90	4.00	H/6	1	99/20/20	-	步兵	-	1/黑帝斯	-
邁諾托	300	4.00	C/10	4	80/60/50	F200/M16	人類士兵	神獸部隊	2/雅典娜	英雄
人頭馬	220	5.00	P/12	3	80/25/34	W200/M15	步兵	-	2/漢密斯	英雄
獨眼巨人	550	3.20	C/12	4	80/40/50	F250/M22	人類士兵	神獸部隊	2/阿瑞斯	英雄
獅身獸	420	4.30	P/11	5	80/30/60	W300/M28	人類士兵	神獸部隊	3/阿波羅	英雄
九頭龍	800	4.00	C/10	5	80/60/40	F250/M28	人類士兵	神獸部隊	3/戴歐尼賽斯	英雄
海怪席拉	800	5.30	C/10	5	99/40/69	G200/M15	船	-	3/戴歐尼賽斯	槌船
尼米亞之獅	660	4.80	C/10	4	80/30/60	G250/M25	人類士兵	神獸部隊	3/阿芙羅黛蒂	英雄
巨神像	1100	2.40	C/50	5	80/50/80	G300/M40	人類士兵/建物	神獸部隊	4/希費德斯	英雄
蛇髮女梅杜莎	360	4.30	H/12	5	80/60/60	G250/M40	人類士兵	-	4/希拉	英雄
蟹怪	720	4.30	C/12	4	80/60/60	W200/M20	船	-	4/希拉	槌船
噴火獸	800	5.30	H/20	4	80/60/60	G300/M30	人類士兵	神獸部隊	4/阿緹蜜絲	英雄



埃及

作戰部隊

◆防護(%)：(殲擊/劈砍/穿刺)

單位	生命	速度	傷害	人口	防護(%)	花費	有利	額外傷害	時期	不利
傭兵	85	4.30	H/8	-	99/44/30	G90	騎兵	-	1	弓兵
傭騎兵	190	5.30	H/8	-	99/60/69	G120	弓兵	-	13	步兵
長槍兵	70	5.30	H/7	2	99/40/20	F50/G20	騎兵	-	2	弓兵
斧兵	70	4.30	H/5	2	99/40/5	F40/G30	步兵	步兵	2	弓兵
投石兵	65	4.00	P/3	2	99/15/20	W60/G24	弓兵	弓兵	2	騎兵

堡壘部隊

◆防護(%)：(殲擊/劈砍/穿刺)

單位	生命	速度	傷害	人口	防護(%)	花費	有利	額外傷害	時期	不利
攻城塔	350	2.90	C/50	3	89/5/95	W200/G100	建物	-	3	騎兵
投石器	115	2.40	C/50	3	89/30/89	W200/G200	建物	-	4	騎兵
戰車弓兵	90	5.30	P/8	3	99/30/20	W100/G40	步兵	-	3	弓兵
駱駝騎兵	125	6.00	H/8	3	99/15/30	F50/G70	弓兵	-	3	步兵
戰象	450	2.90	H/12	5	99/10/40	F180/G70	建物	騎兵	3	步兵

工作部隊

◆防護(%)：(殲擊/劈砍/穿刺)

單位	生命	速度	傷害	防護(%)	人口	時期	花費	作用
勞動者	65	3.80	H/8	99/25/34	1	1	F50	採集資源/建造各類建物
漁船	120	4.80	-	5/60/50	1	1	W50	捕魚以提供食物
駱駝商隊	115	3.80	-	99/25/34	1	3	F100	搬運貨物以換取黃金

英雄部隊

◆防護(%)：(殲擊/劈砍/穿刺)

單位	生命	速度	傷害	人口	防護(%)	花費	有利	額外傷害	時期	不利
法老	100	4.00	P/3	-	99/15/15	-	神獸	神獸部隊	1	人類
祭司	90	3.60	P/1	2	99/10/0	G100	神獸	神獸部隊	1	人類
冥王之子	420	3.60	H/60	0	99/30/50	神力	神獸	神獸部隊	4/奧西利斯	人類

海軍部隊

◆防護(%)：(殲擊/劈砍/穿刺)

單位	生命	速度	傷害	人口	防護(%)	花費	有利	額外傷害	時期	不利
埃及戰船	290	6.00	P/6	2	10/30/20	W100/G50	槌船	-	2	攻城船
運輸船	180	5.30	-	2	5/40/80	W120	-	-	2	弓箭船
埃及槌船	240	7.00	H/20	2	75/30/20	W100/G50	攻城船	-	3	弓箭船
弩砲戰船	480	4.80	C/6	3	10/10/50	W100/G100	弓箭船	-	3	槌船

神獸部隊

◆防護(%)：(殲擊/劈砍/穿刺)

單位	生命	速度	傷害	人口	防護(%)	花費	有利	額外傷害	時期	不利
人面獅身	300	5.30	C/5	4	80/44/60	F120/M20	人類士兵	-	2/芭絲特	英雄
女蛇神	240	3.80	P/16	3	80/20/30	W150/M15	人類士兵	-	2/卜塔	英雄
神差阿努拜	200	5.30	H/13	3	80/60/55	F100/W15	人類士兵	-	2/阿努比斯	英雄
鱷魚怪	480	3.60	C/20	4	80/30/50	G200/M20	人類士兵	神獸部隊	3/海索爾	英雄
巨鵬	350	5.30	-	3	80/40/25	G150/M15	-	-	3/海索爾	-
聖甲蟲	670	3.20	C/12	5	80/30/75	F300/M20	建物	建物	3/塞克邁特	英雄
巨魚怪	1020	4.20	H/25	4	80/40/60	G200/M20	船	-	3/娜夫蒂斯	槌船
魔蠍人	500	5.00	H/25	4	80/50/40	W150/M25	人類士兵	-	3/娜夫蒂斯	英雄
鷹首復仇者	600	5.30	H/28	4	80/60/40	F250/M30	人類士兵	-	4/赫羅司	英雄
木乃伊	350	4.00	P/12	5	80/34/50	G200/M35	人類士兵	-	4/奧西利斯	英雄
鳳凰	400	3.60	C/30	5	80/15/55	G200/M30	人類士兵	-	4/索瑟	英雄
大海龜	960	5.30	C/20	5	80/40/69	F300/M20	-	-	4/索瑟	-

北歐



工作部隊

◆防護(%)：(殲擊/劈砍/穿刺)

單位	生命	速度	傷害	防護(%)	人口	時期	花費	作用
採集者	65	3.80	H/8	99/25/34	1	1	F50	採集食物及木材
矮人	75	3.80	H/8	99/25/34	1	1	G70	挖掘金礦
牛車	180	2.90	–	99/30/40	1	1	F50/W50	行動儲藏庫
漁船	120	4.80	–	5/60/50	1	1	W50	捕魚以提供食物
公牛商隊	115	3.80	–	99/40/40	1	3	F100	搬運貨物以換取黃金



海軍部隊

◆防護(%)：(殲擊/劈砍/穿刺)

單位	生命	速度	傷害	人口	防護(%)	花費	有利	額外傷害	時期	不利
維京戰船	290	6.00	P/6	2	10/30/20	W100/G50	槌船	建物	2	攻城船
運輸船	180	5.30	–	2	5/40/80	W120	–	–	2	弓箭船
北歐槌船	240	7.00	H/20	2	75/30/20	W100/G50	攻城船	–	3	弓箭船
龍頭戰船	480	4.80	C/6	3	10/10/50	W100/G100	攻城船	–	3	槌船



英雄部隊

◆防護(%)：(殲擊/劈砍/穿刺)

單位	生命	速度	傷害	人口	防護(%)	花費	有利	額外傷害	時期	不利
赫瑟戰士	130	4.20	H/2	1	99/20/15	F80/G40	神獸	神獸部隊	1	人類

作戰部隊

◆防護(%)：(殲擊/劈砍/穿刺)

單位	生命	速度	傷害	人口	防護(%)	花費	有利	額外傷害	時期	不利
北歐步兵	80	4.80	H/2	2	99/30/5	F50/G30	騎兵	–	1	弓兵
擲斧兵	65	4.00	H/5	2	99/34/10	W50/G40	步兵	步兵	2	弓兵
突擊騎兵	105	6.00	H/8	2	99/10/25	F40/G50	弓兵	–	2	步兵

堡壘部隊

◆防護(%)：(殲擊/劈砍/穿刺)

單位	生命	速度	傷害	人口	防護(%)	花費	有利	額外傷害	時期	不利
攻城鎚	250	3.60	C/40	3	89/5/99	W125/G125	建物	–	3	騎兵
砮砲	85	2.40	C/4	3	89/20/80	W150/G150	士兵	–	4	騎兵
哥德衛隊	115	5.00	H/8	3	99/15/50	W70/G40	弓兵	弓兵	3	步兵
王族騎兵	180	4.80	H/9	3	99/20/34	F50/G80	神獸	神獸部隊	3	步兵



神獸部隊

◆防護(%)：(殲擊/劈砍/穿刺)

單位	生命	速度	傷害	人口	防護(%)	花費	有利	額外傷害	時期	不利
烏鴉	50	4.00	–	–	99/20/60	–	–	–	1/奧丁	弓兵
女武神瓦吉莉	375	6.00	H/12	4	89/55/69	F200/M15	人類士兵	–	2/芙瑞亞	英雄
聖靈艾赫加	275	3.20	C/10	3	80/69/60	G175/M15	人類士兵	神獸部隊	2/海姆達	英雄
洞穴巨人	200	3.60	P/12	4	80/50/50	W150/M15	人類士兵	–	2/凡賽堤	英雄
多爪海怪	900	6.00	C/20	5	80/50/69	F300/M25	船	–	3/尼優德	槌船
山巨人	1200	3.20	C/25	5	80/44/30	F300/M30	人類士兵	神獸部隊	3/尼優德 4/海爾	英雄
霜巨人	600	3.80	C/12	5	80/55/69	G200/M25	人類士兵	–	3/史卡蒂 4/海爾	英雄
戰豬	720	5.30	C/20	4	80/60/60	G250/M30	人類士兵	–	3/布拉基	英雄
火巨人	600	3.20	C/20	5	80/60/80	G300/M35	人類士兵	神獸部隊	4/巴爾德 4/海爾	英雄
芬瑞斯之狼	420	4.00	H/15	3	80/40/50	G150/M15	人類士兵	神獸部隊	4/帝爾	英雄
大海蛇	800	6.00	P/40	3	80/20/30	F200/M15	船	–	4/帝爾	槌船
滅絕巨龍	1800	3.70	C/40	0	99/50/60	神力	建物	–	4/海爾	英雄





《四海兄弟》任務完全詳解

學者 邱威傑

這款遊戲混合了第一人稱射擊及競速遊戲這兩種要素，玩家可以採用滑鼠加鍵盤的標準組合來進行遊戲；但如果可以的話，筆者強烈建議配備一支遊樂器式的手把來進行汽車駕駛的部分，會比使用鍵盤順手許多，而且遊戲支援力回饋效果，緊急煞車、衝撞都會特別有感覺唷！

PS 筆者剛開始時，誤以為這款遊戲在駕駛上類似於《瘋狂計程車》(Crazy Taxi)式的惡搞，所以曾隨意地開上安全島、也不在乎撞到路人；但事實上，如果在遊戲中撞死無辜的路人，或者是因車禍造成車體翻覆無法動彈，都將會使得任務立即失敗！所以，依照一般常識來開車，才是最保險的過關之道。

PS 本攻略提供一幅遊戲中的完整地圖，上面標有圖號，如果在攻略中提及特定地點時，可以到這裡來對照（例如地點1、地點2)。最後，別在大馬路上亮槍（藏武器的熱鍵是H)，會被警察逮捕的！

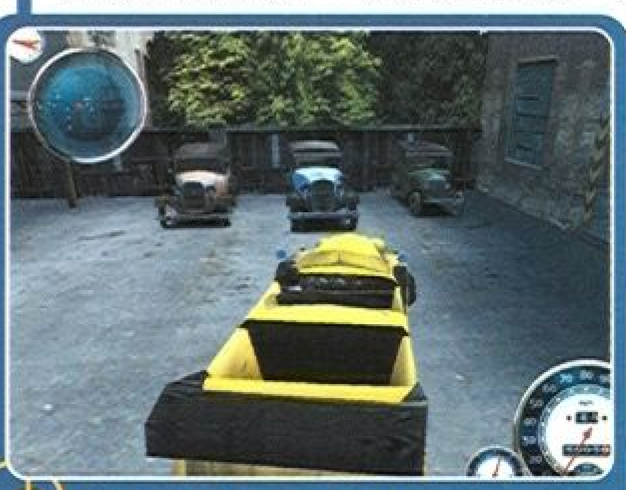
任務1 無法拒絕的提議

任務目標
1. 擺脫追擊
2. 將不速之客送往Salieri酒吧

任務過程

如果您還不熟悉駕駛的技巧，請先到教學關卡(Tutorial)一遊，因為這項任務的一開始就需一定程度的駕駛技巧。遊戲一開始，身為計程車司機的主角會遇到兩名被追殺的幫派份子，因為受到黑槍的要脅，不得不同意開車帶這兩名不速之客脫離現場。

如果光是用直線逃跑的方式，一定會被敵人追上，而如果讓乘客被敵人射殺的話，任務便會失敗。筆者建議在第一個路口右轉，然後可在下一個十字路口的左側見到一路燈；此時敵人會在左側緊追不捨，立刻將它誘導向左側的路燈處，讓它撞上路燈，然後立刻揚長而去，通常即可逃脫到安全距離之外，完成第一個任務目標。如果沒成功也沒關係，試著用同樣的策略擺脫敵人即可。



▲這是遊戲中可以取得的第一部敞篷車輛，拉風的黃色烤漆，是不是讓您更有興趣了呢？

接下來，不速之客會要求主角將他們送往城西的Salieri Bar（地點1)，看著地圖及提示方向，即可找到前進的路線。途中需要過兩次大橋。將客人送達後，便可完成此一任務，而幫派首領也會對主角表示欣賞之意。

這就是全市的地圖



任務2 奔跑者

任務目標
1. 載客服務
2. 逃離Morello幫派份子的魔掌

任務過程

任務的一開始，主角會接連載到三名乘客，分別前往地點3、4、5，而地點5的客人比較特殊，依照他的要求——前往地點6、7，最後穿過隧道、前往地點8。沒想到地點8處埋伏了Morello幫派份子（上一關追逐Salieri人馬的敵人），竟然為了尋仇大打出手。



▲滿車庫的名車，就是玩家在遊戲中的重要目標之一。

此時別無辦法，馬上下車拔腿狂奔，以Z字形的方式往前跑以閃避子彈（就和一般FPS遊戲一樣），然後可在第一條巷子前看到一個綠色的向右標誌。右轉入巷內，再左轉往前狂奔。回到大馬路上後，繼續往地點1的Salieri Bar前進。

此時可看到另一綠色向右標誌，再度轉入巷內，再左轉往前奔，不久後可在巷內看到分岔路。往右邊的分岔路走（左邊是死胡同）。最後又會回到大路上，繼續往前走，看到綠色向左標誌後入巷內，到底後便可回到大路上。可在這裡看到最後一個向下的綠色標誌，是的，那就是Salieri，進入即可得救！



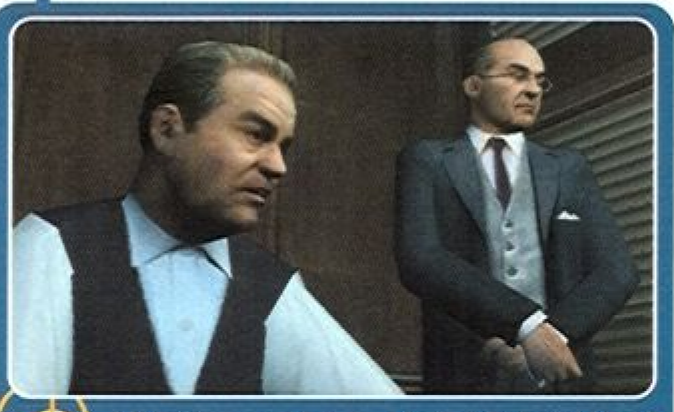
▲雖然是身不由己地成為黑幫的一份子，但成為一家人的感覺還是不賴～至少在一開始時是如此。

任務3 汽油彈派對

任務目標
1. 前往Morello酒吧
2. 砸毀所有停車場內的汽車

任務過程

被逼得走投無路的主角把心一橫，決心加入黑幫以求自保。此時，黑幫首領決定給主角一輛車及一些武器進行復仇的動作（同時也是黑幫的入門考試）。先開車前往地點9，可看到一酒吧旁有個停車場，門口還有一位幫派份子駐守。繞到後巷去，可看到一扇通往停車場的小門。



▲沙老大（Salieri）正在交付他的第一項任務，能否成為像浩南哥那樣成功的古惑仔，就看這一戰囉！

入小門，用球棒從背後偷襲守門者。接下來就用球棒與土製汽油彈（Molotov Cocktail）破壞停車場內的三部車。破壞完畢後，立刻逃出停車場，上車揚長而去。注意，動作太慢的話，會被一群穿黑衣服拿手槍的幫派份子圍毆喔！返回Salieri酒吧（地點1）即可完成任務。

任務4 例行工作

任務目標
1. 收取保護費
2. 拯救山姆（Sam）
3. 搶回保護費

任務過程

在Salieri酒吧裡，首領交付主角收取保護費的任務（但只是負責開車）。接下來由後門離開Salieri酒吧，前往後面的車庫。車庫外的小巷子有個防火梯，上防火梯後入房內，可找到Vincenzo。向他索取槍械後，回到車庫和Ralph說話。Ralph會給主角一輛新車，並讓主角學會了第二種開鎖偷車法。上車後，載著另兩名幫派份子前往地點10收取保護費。

抵達地點10後，停車，收保護費的Paulie便會自動下車去取款；稍待一會兒，他就會回來。然後接著前往下一個保護費收取地點，如法炮製。最後，一夥人將必須由地點11出城，前往城外的一家汽車旅館收費。沒想到，收費並不順利，Paulie竟然抱著流血的肚子走出了汽車旅館！Paulie要求主角想辦法拯救還陷在裡面的Sam。



▲在門邊引誘敵人射擊，是遊戲中致勝的關鍵技巧。

主角抄起傢伙，立刻繞到旅館後方。這裡有一隻會咬人的狗，但是別理牠，立刻爬上一旁的桌子，然後循序攀上一個又一個的木箱，最後跳入旅館二樓。開門入內，可在一旁的廁所裡發現一名正在出恭的黑幫份子，立刻用身上的左輪爆頭。

此時，槍聲會引來另外三名敵人。立刻轉入一旁的房間，可找到一把典型的黑幫衝鋒槍，立刻用這把武器解決衝上來的三人，接下來再去一樓解決剩下的敵人。這裡有個小技巧，這款遊戲相當重視寫實性，所以重填子彈的動作很慢。可先在門口閃來閃去，引誘敵人用光子彈；然後趁他們在裝填子彈時，立刻以迅雷不及掩耳的速度殺無赦，最後再救出Sam。

但沒想到，一個黑吃黑的黑幫混混，竟然奪走了主角一行人所收取的保護費，開車揚長而去！主角立刻駕車尾隨緊追。在接下來的追逐戰裡，盡量去從旁衝撞，讓敵人發生車禍，迫使他下車。然後給他致命的一槍，即可完成此一任務。

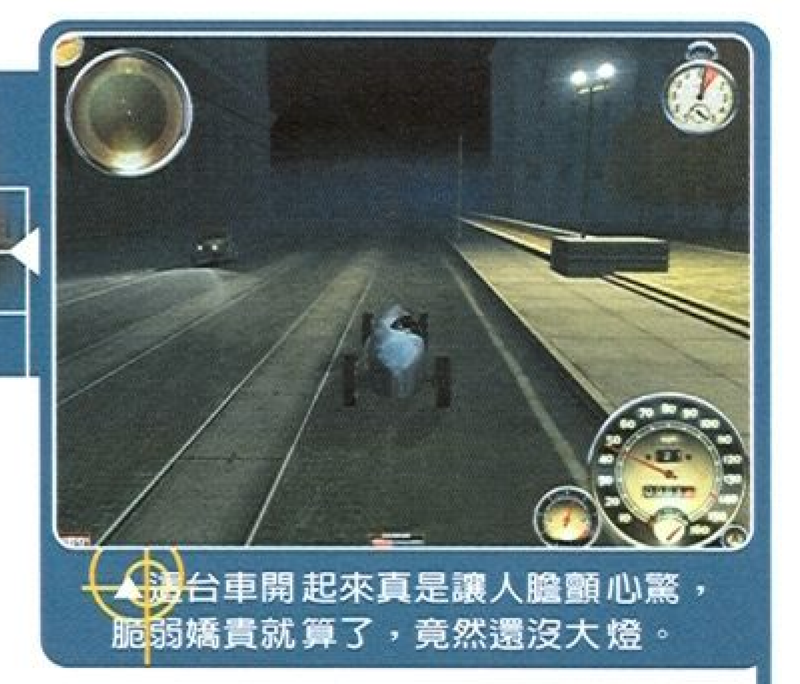
任務5 公平競爭之一

任務目標 1. 限時快遞，將賽車毫髮無傷地送到Lucas Bertone處
2. 限時快遞，將賽車毫髮無傷地送回車庫

任務過程

這個任務說難不難，關鍵在於對這個都市及駕駛技巧的熟悉程度。先開車前往地點12，沿著路出城，然後可在路的盡頭看到一隧道。和隧道旁小房子裡的Bobby說話，他會開啟隧道口的柵欄。隨後載著他前往隧道後的車庫。開走車庫內的藍色賽車，前往市內的地點13。請注意畫面右上角的計時器，如果無法及時趕到，將會使得任務失敗。另外，也不可嚴重刮傷賽車（請看畫面下方的傷害條棒），不然任務一樣會視同失敗。這個過程並不困難，不過由於這台賽車的加速性很棒，又沒有車頭燈，所以使得黑夜中的駕駛變得較具挑戰性。

抵達地點13後，與技工Lucas談話。車輛修理完畢過後，便是將賽車毫髮無傷送回的時候了。這趟路途可循原路回去，但是麻煩會變得比較多，包括隨時會升起的大橋（如果還沒完全升起，可考慮直接「飛」過鴻溝）。在限時內返回原車庫，即可完成此一任務。接下來，就是回到Salieri的時候了。



▲這台車開起來真是讓人膽顫心驚，脆弱嬌貴就算了，竟然還沒大燈。

任務6 公平競爭之二

任務目標 1. 在賽車中獲勝
2. 竊取市政府前的黃色敞篷車Lassiter

任務過程

這絕對是遊戲中最難的一個任務，因為必須和一群專業賽車手一較高下！在Salieri休息的主角接獲急電，被老大要求至賽車場接替手臂受傷的賽車手，且必須要為老大爭取到優勝的光榮。這場比賽必須跑完五圈，要想在這段漫長的賽道中保持領先，將需要莫大的集中力。除非您是藤原豆腐店的天才小開，不然重玩個二十遍也是很正常的。筆者提供幾點訣竅：

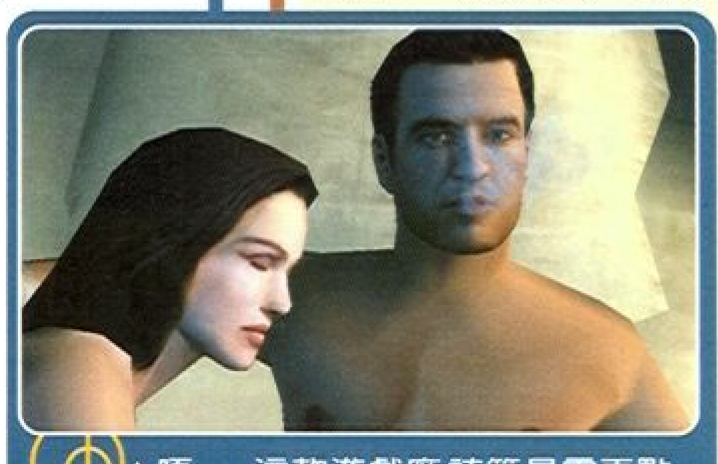
1.起跑：在賽車起跑時，前方會有一疑似故障的藍色賽車，迫使後方的10輛賽車不得不跟著閃避。此時通常會有一綠色賽車在起跑線附近亂轉，造成其他車輛的耽誤。若能成功避開綠色車輛往前衝，必然可一舉獲得第三名的優勢，並把其他人遠拋在後頭。

2.第一個U字形彎道：如果已經穩坐第三，在這裡就是爭第一及第二的關鍵，往前衝到一、二名的附近，迫使兩台車輛陷入混亂，然後趁機揚長而去。接下來，就看如何保持優勢了。

3.整圈賽道：不要猛按加速，忘了要在彎道上減速，這種賽車是很容易失速打滑的。

多加練習，才是獲得優勝的唯一辦法。

獲勝後，開車前往地點13的Lucas處，他會教主角第三種竊車辦法。接下來前往地點14的市政府，可在那裡找到一輛黃色的Lassiter。對著車輛按住右鍵不放，就可進行偷竊的動作。偷竊成功後，即可返回Salieri後面的車庫。事實上，只要在路上看到喜歡的好車，都可用這種方式偷回車庫，以供日後「作案」使用。



▲唔...這款遊戲應該算是露兩點的限制級...

任務7 莎拉

任務目標 1. 護送莎拉（Sarah）回家
2. 給街頭混混一個教訓

任務過程

Salieri酒吧的酒保有個如花似玉的女兒，他希望主角可護送他的女兒下班回家。於是便隨著莎拉走出酒吧，漫步走入回家的路途。沒想到路上果然有惡少聚集，打算非禮莎拉。立刻戴上指節環（唯一的武器），和三名混混大打出手。將他們打跑後，趕快飛奔往前、追蹤莎拉的呼救聲。轉入左邊的巷子、再轉右往前，可看莎拉被另外兩名混混騷擾。再度打跑他們後，繼續與莎拉步入溫馨的歸途。隨後，英雄救美必然的情節，當然是限制級的以身相許啦....

之後，回到Salieri酒吧，向老大秉告地盤上有不少小流氓滋事。老大十分震怒，因為身為大流氓的他已經收了本區的保護費，當然有責任保護鄉里人民的安全，便要主角與Paulie給那些小流氓一點教訓。先驅車前往中國城的地點15，與當地公園內的情報販子交談，他會告知這些小流氓都聚集在地點16。

開車前往該地，便可見Paulie一腳踢開鐵門，準備教訓混混。眼前會有些混混拿著球棒和拳頭攻擊主角二人，此時也以球棒還擊，千萬不要用槍（會嚇跑混混老大）。接下來繼續往巷內前進，到底後，上防火鐵梯，到防火巷的另一頭，可見到一群拿槍的流氓出言恐嚇。此時就大膽用槍，把他們一一狙殺吧！一路強攻到底，最後可看到混混老大上車逃跑。立刻開車緊追他們。

可在地圖上看到他們行進的路線，但是他們不一定會走正路、也可能會走人行道，這點請特別注意。最後他們會出車禍，上前補一槍（過場動畫），即可完成此一任務。

任務8 風塵女郎

任務目標
1. 狙擊一位口風不緊的風塵女郎
2. 竊取文件與炸毀經理室
3. 逃回Salieri

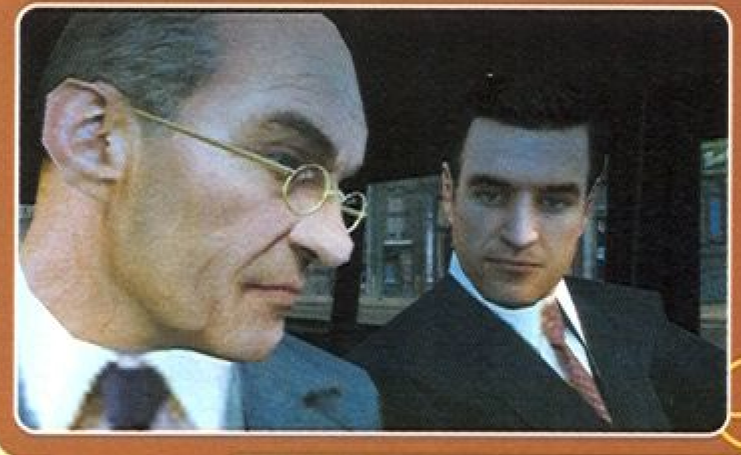
任務過程

驅車前往地點17的飯店，向櫃臺詢問經理（Manager）的行蹤，他會告知在餐廳內。左轉入餐廳，可見到其最深處有一著全白西裝的男士。與他談話，他會立刻驚恐大喊救命。殺了所有持槍趕來的黑西裝守衛，再轉頭斃了此人。回到大廳，入櫃臺內的房間，取得鑰匙及補血道具。爬樓梯上三樓（還會有其他敵人），打開一扇三樓客房的門，可觸發過場動畫（欲殺風塵女，但一念之仁而放過）。接下來爬上四樓，用鑰匙打開經理室（Director's Room）。擊斃房內的守衛，取走桌上的文件，並安裝炸藥。接下來拔腿狂奔！

一段爆炸的過場動畫後，主角跳入隔壁大樓樓頂。接下來敵人變成警察，四處都在追捕爆炸案的嫌疑犯。不要怕，立刻爬上眼前的防火梯，往上逃，最後可在另一棟樓屋頂發現入口。接下來，就是一直跳往下一棟大樓的屋頂來逃避追捕。其中有一棟樓的屋頂佈滿警察，請小心地一一解決。最後可來到一棟周圍都是鷹架的房子，走到鷹架旁，可看到一長木梯。此時會觸發事件，使用木梯爬到對面的建築（教堂）屋頂。

主角先由教堂屋頂沿木梯爬上，可在一旁的牆上找到恢復所有生命值的補血包。隨後繼續走到底，可發現這座教堂正在進行喪禮，但好死不死，竟然正好就是任務七所殺之混混老大的喪禮！一群親戚角頭頓時氣血上衝，抄出傢伙準備對付倒楣的主角。

先把教堂內幾名會開槍的敵人撂倒（善用各種掩蔽物），全部解決後，會從教堂門口衝入四名持槍大漢，其中一名手上的散彈槍幾乎可說是一發斃命。保持在遠距離外解決這四名大漢，即可逃出教堂。出教堂後，可發現自己已遭警方通緝。立刻竊取教堂前的車輛，急速地逃回salieri酒吧，即可完成任務。


▲與Frank商談暗殺事宜，雖然Frank一開始不是很友善，但事實證明他是個可靠的好朋友。

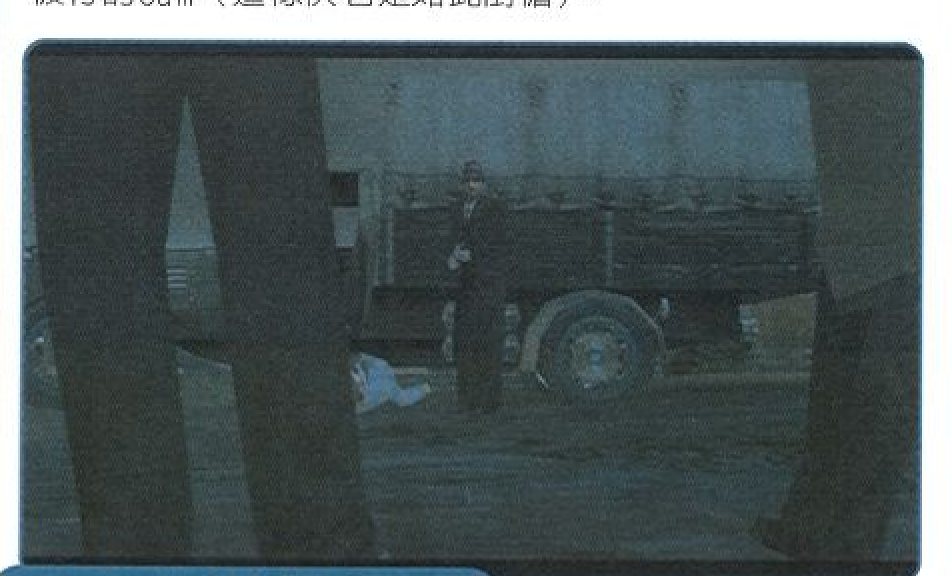

▲縱然是鐵漢，但忍心殺害自己老婆的好朋友嗎？

任務9 鄉村之旅

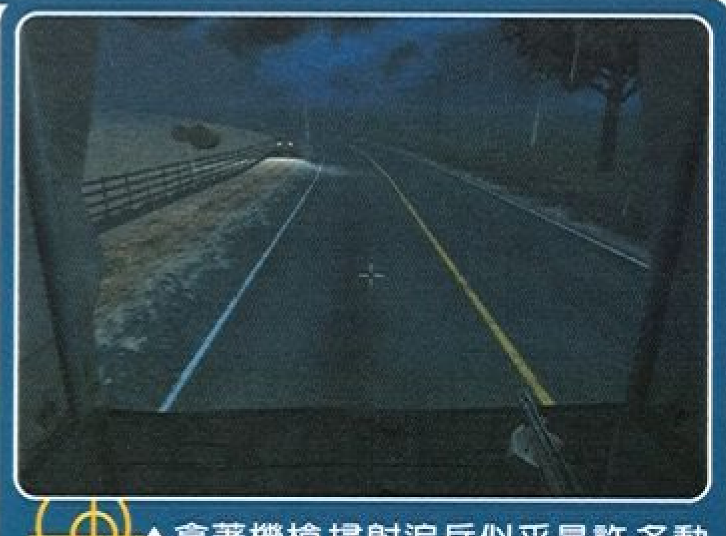
任務目標
1. 載運私酒
2. 拯救Sam
3. 支線任務：警告Lucas的友人

任務過程

先開車前往地點18，與倉庫內的Paulie會合。接下來跟著貨車前往城外的農場。沒想到接應的人遲遲未出現，主角只好親身進入農莊內探查。循著路走到底，可見到一台大卡車，開啓卡車門便可發現駕駛員早已斷氣。此時，埋伏的敵人突然一起跳出，立刻循原路逃回自家伙伴處！Paulie和其他同黨會協助解決這些追擊的敵人。和Paulie談話後，便決定再度進入農莊內，拯救被俘的Sam（這傢伙老是如此倒楣）。


▲看來主角們中了圈套！

循原路回到農莊，盡量找有利的地點解決所有埋伏的敵人。全部解決後，Paulie會走到路旁一棟建築的門口，並用力踹開房門，接下來又是一場廝殺。解決後，上樓梯到二樓，可見到奄奄一息的Sam。Paulie會回去開車，主角則負責在此留守。此時會出現幾名警察闖入，殺無赦！最後到一樓與開車來的Paulie碰面，即可離開此是非之地。


▲拿著機槍掃射追兵似乎是許多動作遊戲愛用的要素，《潛龍諜影》一代也有過類似的設計呢！

但危險還沒結束，敵人緊追不捨。主角只好拿起輕機槍，在卡車載貨廂內開火射擊來犯的敵人。只要把駕駛擊斃，即可阻止車輛的追擊。阻止三輛敵方車輛後，便可返回Salieri酒吧，並完成此一任務。但如果可以的話，便前往地點13與Lucas碰面，接另一項支線任務。任務目標就是在限時內趕到地點19，警告他的朋友先行逃跑。完成此任務可獲得竊取一台豪華新車的方法與機會。

任務10 Omerta

任務目標
1. 找到Frank及帳本，然後殺了他
2. 找到Frank妻小及機票
3. 取得帳本
4. 支線任務：幫Lucas教訓Stan

任務過程

忠心的Frank竟然背叛！這個吃裡扒外的傢伙竟然準備作檢方的污點證人，為了幫派的利益，只有殺無赦。先去Vicenzo處取得幾把稱手的武器（以後要出任務前，都請記得這個動作）。然後驅車前往地點15，與線民談話，他會將主角引導向地點20找另一位線民；而這位線民又指示主角前往地點21，可在這裡的橋下找到三名聚在一起的工人。其中有一名會對主角出言不遜，立刻痛扁他一頓，他就會哀嚎地說出真相，並指示主角前往地點22，即可找到準備脫逃至歐洲的Frank一家人。



▲候機室喋血戰，但這阻止不了Frank的脫逃。

前往地點22，可看到Frank上了一台黑色的座車、準備逃逸。立刻尾隨其後，不要跟丟，最後他們會經由地點11出城，並來到機場。一進入機場，立刻跟著跑入前方的候機室。裡面有不少持槍的守衛等候，一一解決後，Frank就會逃往機場內部。跟著他跑，並沿路解決一些保鏢，最後可在機棚附近找到一輛卡車。上卡車，用卡車輾斃Frank以外的敵人，最後可在機棚附近屋舍的後面找到Frank。



▲Frank！你為什麼要背叛家族？

與他談話，應允放過他一馬，包括拯救他的家人。然後前往附近一棟大門敞開的屋舍內，解決裡面的三名敵人後，可找到Frank的妻小。帶Frank與妻小會面，並同意好人做到底，幫Frank拿到機票（ticket）。返回候機室，可在櫃臺上找到機票（此時警察已趕來馳援，但不要纏鬥，拿了就跑），將機票送還給Frank，他便會告知帳本的所在。前往地點23，點選第一國家銀行（First Nation Bank）的大門，即可取得帳本。

接下來可決定直接返回Salieri酒吧或前往地點13的Lucas處。後者可完成一項教訓Stan的任務，並取得一台很炫的雷神810跑車（Thor 810）。

任務11 拜訪富人

任務目標
1. 找到Salvatore
2. 取得不利Salieri的犯罪證據
3. 送Salvatore回家

任務過程

先到地點24，將路旁等候的Salvatore載上車，然後前往地點25的議員家中。Salvatore會協助主角開啟議員家的側門。入內後，盡量不要開槍，因為開槍會引來所有守衛（如果FPS身手過人的話，可以考慮來場大屠殺，但筆者建議採取匿蹤的途徑）。先將Salvatore帶往前幾步，然後讓他留在花園中央（只要和其說話，即可決定他是要跟著主角還是留守原地）。回到原位，找個凹槽躲起來。此時會有一守衛巡邏過去，只要蹲得好，他就不會發現。等他走過後，立刻從後面給他一棒，即可讓他昏迷。記得取走他身上的鑰匙。

接下來往花園右側（以面對議員宅邸的角度來說）前進，用同樣方法解決涼亭的守衛。再到宅邸前，解決另一名巡邏的守衛。然後開門入宅邸。此時會有一佣人進入大廳，立刻蹲在桌旁，趁她不注意時，再給她一棒！接下來回到Salvatore守候處，讓他跟著你走入宅邸，並由大廳旁的樓梯上二樓，並穿過走廊，到底部的議員書房。點選書房內的保險箱，Salvatore就會自行開鎖了。

沒想到，議員竟在此時回家了！立刻拿了保險箱內的文件就走。先讓Salvatore留在原地，然後開啟書房旁的門，進入宅邸後廳的二樓。此時會有一拿輕機槍攻擊的守衛和議員本人待在後廳。先找掩蔽，待守衛彈藥耗盡、重新裝填時，再立刻狙殺（千萬不要殺害議員）。隨後，出後廳大門，解決後廳附近的其他守衛。然後到二樓找Salvatore下樓，請他開後院停的那台豪華轎車大門，隨後開著轎車揚長而去。接下來，送Salvatore回到地點26的家中，再返回Salieri酒吧，即可完成任務。



▲Salvatore沒有戰力可言，請勿害他身陷槍林彈雨之中。

任務12 好交易！

任務目標
1. 與Bill談成交易
2. .將卡車開回倉庫

任務過程

先到地點14，與Paulie等人會合，接下來便會一同前往一座立體停車場。到停車場後，由門口旁的樓梯上三樓（頂樓），可見到一群人聚集在一起。Bill就在其中，上前攀談，達成交易。但沒想到突然有不速之客拿著強大火力殺掉了Bill，主角一行人只得立刻還手。接下來請從頂樓一路殺到一樓，但請不要走樓梯，而是走汽車道，因為敵人會在樓梯間丟手榴彈或汽油彈一類的物品，讓主角毫無招架之力。小心利用掩蔽物，而「三樓下層」（立體停車場都會把每一層樓分成上下兩層來增加停車空間）的鐵絲網附近有補血包。解決所有敵人後，回到頂樓開小卡車，並將它駛回地點14的倉庫，即可完成此一任務。



▲看似尋常的停車場，其實隱含致命殺機。

但是請注意，一出停車場，就會有另一批人馬開著兩台車追擊。最輕鬆的解決辦法，就是一出停車場，就先行下車，將左邊的那六個黑衣人解決掉，即可免除後患。但是請小心，不要讓警察發現您持械（如果警察不多，殺了他也行，拖太久的話，會讓主角遭到通緝）。

任務13 大快朵頤！

任務目標
1. 載Salieri到餐廳用餐
2. 保護Salieri的安全
3. 殺掉背叛者Carlos

任務過程

先載著Salieri到地點27的義大利餐廳享用美食，沒想到竟然有Morello的人馬跑來暗算。老大Salieri表示會在原地支撐一段時間，要主角想辦法從後門繞過去解決敵人。從後門離開，可在一旁的巷子出口，看到一名埋伏的敵人。解決後，取走他身上的衝鋒槍，然後開啓巷子旁的門，進入一條通往餐廳正前方馬路的走廊。利用此強力武器與狹長走廊的優勢，一一解決所有包圍餐廳的惡徒，然後再到二樓解決最後一名敵人，便可回到老大Salieri處回報英勇戰績。Salieri推測幫派中有叛徒，而這名叛徒就是今天刻意缺席的保鏢Carlos。



▲難得與老大交心的機會。

前往地點28，開門進入Carlos居住的公寓之內。Salieri會敲門叫陣，接下來點選大門，即可破門而入。此時會看到僅著內褲的Carlos跳窗脫逃。立刻跟著爬入防火梯，抵達樓下的巷弄之內。Carlos就躲在一棟鐵皮屋的後面，立刻解決他！而他也會呼喚一些親朋好友幫忙。一併解決後，即可完成此一任務。

任務14 生日快樂！

任務目標
1. 暗殺議員

任務過程

這項任務難得地簡單。先驅車前往地點29，停好車後，繞過眼前的屋舍，即可抵達海港。可在此看到上流社會的紳士淑女聚集一堂，但主角因為沒有邀請函，所以無法順利登船。轉向後方，可在後排屋舍找到一扇可開啓的門，進入後，找到通往地下室的樓梯。可在地下室找到水手服，穿上水手服，便可假扮船員上船。

上船後，先上二樓，可在船尾找到一扇上面寫著「Skipper has key」的門。回到一樓，和一位坐在椅子上的水手講話，他會告訴主角誰有鑰匙。接下來在附近繞一下，可找到一名穿著條紋上衣的水手，和他談話兩次，即可取得鑰匙。回到二樓有字的那扇門，開門入內，可在這間極髒的廁所裡找到一把預藏好的手槍。將手槍藏起來（熱鍵H），上三樓等候。當議員出來演講時，立刻走上前、拿出手槍，然後狠辣地狙殺議員！此時會引起大騷動，保鏢們也會立刻拿出槍械追趕。但是不要纏鬥，因為只有六發子彈而已。立刻逃回一樓，可在船首附近見到一艘接應的小船，用右鍵點擊船緣，即可逃離此地。



▲一派上流社會的端莊模樣，但是半小時後也將花容失色地四處奔逃...



▲喬裝成水手服美少年混上船吧！

任務15 你這個幸運的混蛋

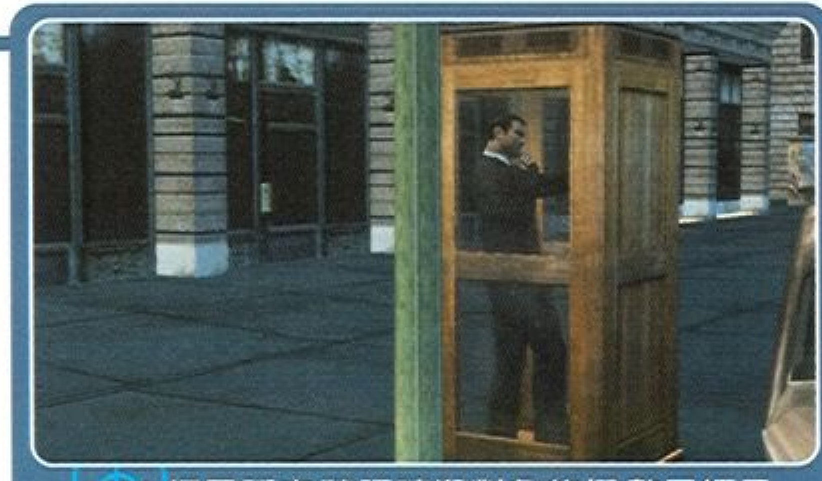
任務目標 1. 電話暗殺Sergio 2.炸彈暗殺Sergio 3. 掃射暗殺Sergio 4.鐵軌暗殺Sergio

任務過程

這次的任務是暗殺Sergio。先與Paulie前往地點30，然後撥打一旁電話亭裡的電話。此時會有一名黑幫份子出來接電話，Paulie立時拿槍出來掃射。但人算不如天算，此人竟不是我們的狙擊對象。接下來上車狂奔，逃離敵方的追蹤範圍之後，返回Salieri酒吧。接下來前往地點31，到Sergio的家門前找到他的座車，然後安裝炸藥。沒想到，出來開車的竟然是Sergio的女友！

沒辦法，只好再載著Paulie前往地點32，直接槍殺Sergio。但又一次地，Paulie的衝鋒槍竟然發生卡彈的故障，難道Sergio真的洪福齊天？主角們所想到的最後一個辦法，就是趁Sergio過平交道時，追撞他的座車，導致他們跟著火車一同殉難。但Sergio又再度逃過一劫。一旁觀察的主角心有不甘，便上前緊追。只要追得夠緊，最後就會觸發過場動畫，來到一個海港邊。

沒膽識而又運氣過人的Sergio已經逃入海港內的某座建築。主角先下車解決眼前這幾位殿後的黑幫份子，然後乘上轎車，以輾人的方式開始在這個海港區大開殺戒（如果喜歡用槍也無妨，但這會是個比較省子彈和容易的辦法）。但請小心，一旦車子的停頓時間過久，就有可能被匪徒拉下來痛扁喔！


▲打電話來確認暗殺對象的招數已經是黑幫電影中的經典了。

最後可在一棟大型屋舍的門前找到原先追逐的那輛車，但Sergio已不見蹤影。事實上，他正在房內，但是龜著不出來。所以可以走到更深處，可以看到兩具廢棄的車廂。先拉動車廂前鐵軌交錯處的拉桿，讓鐵軌轉換軌道。然後點擊第一台車廂，即可踢掉固定車廂的小石頭。然後就可看到車廂撞門、隨後被主角所引燃爆炸的動畫了。接下來，把屋舍內的敵人都解決，包括Sergio，然後再返回Salieri酒吧，即可完成此一任務。

任務16 人中之龍

任務目標 1. 暗殺Morello

任務過程

制霸全市的腳步展開了，老大決心暗殺城東的扛霸子Morello，要求主角一行人前往地點4的歌劇院解決他（和「教父」影片如出一轍！？）。但沒想到散場時間提早，主角們沒能趕上，便在其車後急追。不要跟丟，便可發現他經由地點11出城。跟著出城後，他會在機場處左轉，跟著轉進。但沒想到一進機場，車子竟然拋錨，主角只好一人先行趕入機場攔阻。此時可遇到兩名持槍歹徒攻擊，並發現有一架飛機正準備起飛。

立刻解決這兩名攔路敵人，並開槍攻擊飛機的兩具引擎。過一陣子後，可發現Paulie與Sam已修好座車，而飛機也進入起跑點。立刻搭上車，緊追其後，只要把兩具引擎打到起大火，即可在過場中看到Morello失事回老家的畫面。返回Salieri酒吧報這個喜訊，即可完成此一任務。


▲讓該死的Morello墜機吧！

任務17 競選計畫

任務目標 1. 到廢棄監獄的高塔上暗殺政治人物

任務過程

驅車前往地點33的廢棄監獄，停車後，徒步繞到監獄旁，可看到一下水道。點選下水道即可進入，然後穿過水道再往上爬，即可抵達監獄內部。從下水道出口繞到建築物的另一側，可找到監獄入口。入內後，經樓梯上二樓，可發現此地已被地痞流氓所盤據。不要攀談，直接開槍解決所有人吧！

二樓的麻煩解決後，經建築物側面的鷹架上三樓。三樓仍有不少敵人，一一解決挺進後，可抵達塔樓的迴旋樓梯。這裡仍然有一些囂張的傢伙在耀武揚威，給他們幾發滾燙的子彈吧！抵達塔樓頂端，開門，可在前方見到一白色立方體建築物。拿出狙擊槍，進入狙擊模式，可以看到一位穿著灰西裝、親吻民衆的政客。瞄準好後，讓那名政客一發斃命（也只有一次機會）。

接下來，從塔樓樓梯一路下到底，可走到有惡犬盤據的內院。將惡犬一一解決，再用手槍擊碎門上的鎖鍊，即可離開此地。一離開此地，就會有一名水管工人指認主角就是兇手，立刻上車逃離現場！返回Salieri酒吧即可完成任務。


▲劇情關卡中唯一用到狙擊槍的地方，只有一發的機會。

任務18 輕鬆一下

任務目標 1. 竊取港口的雪茄

任務過程

先取得武器，然後與Paulie等人前往地點34。這裡其實是一條巷子，所以請記得繞過大馬路，進入背面的巷子裡，然後再下車與Paulie等人談話。隨後開車前往地點35，可來到一海港入口。但不要急著進入，在門口等候卡車的開出。待卡車離開港口，立刻尾隨其後。最後可來到一座倉庫，而卡車駕駛則下車忙著卸貨。暫時先按兵不動，等卡車卸貨完畢、重新出發時，立刻找到適當的地點，用轎車阻攔住他的去路。然後立刻與Paulie下車，點選卡車司機、將司機硬行揪出，逼司機交出通行文件（可以揍他幾拳）。取得文件後，駕駛卡車回到地點35的海港，即可順利進入。

卡車進入海港後，直直開入其內，可在左側發現一個門戶敞開的倉庫，門口佔了一個貌似監工的人。和監工談話，他會說想要去上個廁所，請主角到另一個倉庫前搬貨。可趁此機會搬走一旁寫有S開頭字樣的木箱（也就是預定要偷的雪茄），但由於時間很短，除非手腳飛快，不然還是建議您用正常的辦法來解決此一任務。

先由原倉庫往前走，可見到兩名閒聊中的工人，和他們談話、要求他們協助搬運監工交代的貨物，然後即可與他們共同將地面上閒置的木箱搬運到一旁的倉庫之內。搬運完畢之後，監工會來驗收，隨後與他一同回到雪茄所在的倉庫。再與他談話一次，可欺騙他有人外找，接下來就可以輕鬆自在地將那些雪茄搬運到卡車之上啦！隨後將卡車開出海港，不過守衛會發現狀況有異，引起一場街頭追逐戰。請先返回地點34，與Paulie等人碰面，再前往地點18的Salieri倉庫，即可完成此一任務。

任務19 夜間兼差

任務目標 1. 勘查作案地點
2. 準備作案道具
3. 搶銀行

任務過程

對老大心生不滿的Paulie和主角決定私下幹一票大生意，便一同出門勘查環境。請在路上跟好Paulie，途中還會搭乘電車，可別坐過站唷！抵達地點23的第一國家銀行，與Paulie略事討論之後，兩人便分別展開行動。請先前往地點地點36（途中記得順手偷一台油料足夠的汽車），敲鐵門、並說明自己是Paulie所介紹，即可購買黑槍（Thompson 1928必買）。買完黑槍後，前往第37的Paulie家中，在樓下按喇叭兩聲，Paulie即會下樓碰面。現在就是搶銀行時間了。

到地點23的銀行處，與Paulie一同掏槍恫嚇，並解決不怕死的警衛。然後到櫃臺後的架上取走金庫大門鑰匙。隨後再上二樓，找到經理室（上面寫有Director），逼問其內的經理金庫鑰匙的位置。隨後於牆壁上的櫃子裡取得金庫鑰匙。經樓梯到地下一樓，先開啓一鐵閘門。入內後，可在走廊底遇到兩名持槍警衛，而他們身後就是金庫。入金庫即可取得財物。返回一樓與Paulie碰面，並轉身上車離去。如果能在五分鐘內完成這些動作，就可以在不被警察阻攔的情況下離開。前往地點38的藏匿處，再將車駛入車庫，然後與Paulie談話，即可完成此一任務。



▲快把金銀財寶交出來！

任務20 藝術之死

任務目標 1. 與Sam在藝術館會合
2. 殺死Sam

任務過程

剛剛海撈了一票的主角正準備前往Paulie家分贓時，赫然發現Paulie死狀悽慘地倒臥血泊。此時Sam打電話過來，告知主角他的生命垂危，要求主角與他在地點39的美術館碰面。在前往美術館以前，筆者強烈建議到地點36購買幾把黑槍（建議買一把Springfield，最後頭目戰用），因為大戰正等著主角前來。

抵達美術館，赫然發現自己已被團團圍住，原來Sam正是殺害Paulie的人！在過去的任務裡，主角因為太過心軟，放過了幾個不該放過的人，現在已被視為是絆腳石，將被清理門戶。但為了自身安危與復仇心切，主角還是得挺身作戰。先解決完一樓的所有敵人，然後上樓梯到二樓，又會發生一場包圍的血戰。請注意，各個樓梯間都有可能會有人丟手榴彈，所以一旦聽到不尋常的物體墜地聲，立刻狂奔離開現場！二樓上三樓的樓梯間可找到補血包。

解決完二樓中央的敵人後，試著開周圍的門，其中一扇門可打開，而且有大批人力駐守。血洗此地，最後可在底端的房間見到脫逃的Sam。尾隨他上三樓（原本沒開的門會打開），此時就是最後一戰。他會繞著樓中樓的走道跑，所以很難有機會近戰。可以趁他重新裝填子彈時反擊，但還有一個更下流的方式，就是先蹲在牆後、待在勉強可以用背後餘光看到Sam（但又不會被打到）的地方等候，大約數十秒後，他就會回頭一下：趁此時，立刻用Springfield這把長距離步槍往他後腦杓一發。不夠準沒關係，再躲起來一次，反覆如此執行，必定可以在主角毫髮無傷的狀況下將Sam打得不成人形！

Sam受到一定程度的傷害之後，會轉身逃跑。請立刻往前直追，最後可在一走廊前發現地面拖曳的斑斑血跡，跟著血跡往前走，走到一半時，Sam會跳出來做最後一擊。只要生命值還足夠挺幾發或反應夠快的話，Sam的死期就不遠，也就可以看結局動畫了。





復秦記 主線流程攻略

學者　陸大

西元前210年，中國歷史上第一位帝王－秦始皇正帶領著他雄壯宏大的儀仗隊伍離開咸陽，第五次前去巡視自己一統六國後建立的大秦帝國。屹立泰山之巔，芸芸衆生似乎已成螻蟻，華夏大地彷佛盡在指掌；然而他萬萬沒有想到，就在他剛剛登上權力頂峰的時候，他和秦帝國的悲劇也即將開始。

秋風蕭瑟、夜雨綿綿的沙丘之夜，秦始皇睥睨世間蒼生、一言論定九鼎的絕對權力，隨著心臟的停止跳動而頓時化作煙雲散去。一隻意圖吞　　　併大秦帝國的魔爪已經悄悄伸向了戍守邊陲的太子扶蘇……

第一章 重返京城

趙村：

歷經艱難險阻，扶蘇終於衝破敵人的圍追堵截。此時的他已是遍體鱗傷，這一切究竟是怎麼回事？為什麼父皇竟要讓他自盡？一定要回到咸陽！一定要當面向父皇問個明白！扶蘇拖著疲憊的身軀來到趙村，這裏安詳寧靜，村民們友善和藹，雖然扶蘇滿身的血跡讓他們有些害怕，但仍舊熱心地給他指點方向：只要一路向東，經過陽周城、北地郡就能夠到達咸陽。

重要支線：

在村子西南，扶蘇會遇到一個叫趙茜的姑娘，她不但身手敏捷，箭術精純，而且心地善良，一番交談之後，趙茜會幫助扶蘇治好傷口，並送給他一些傷藥。



陽周城：

從趙村一路向東來到陽周城，誰知剛到城門口，扶蘇便被一群秦軍團團包圍，為首的將領更是一眼認出扶蘇就是被通緝的要犯，將他抓回衙府。剎那間，扶蘇萬念俱灰，自己縱橫邊關數載，匈奴人聞名喪膽，沒想到竟然會喪身在陽周城這個不起眼的小地方；誰知為首的將領竟然喝退手下，親手解開扶蘇的綁縛。原來此人名叫孔剛，曾是扶蘇軍中的軍官，因為酒後傷人，本應處死，扶蘇念其率立戰功，只將他貶職到陽周城做了守將。孔剛為了報答扶蘇的恩德，毅然加入他的隊伍，一起踏上了未知的旅程。



主要支線：

1. 孔剛加入後，在街上和菜販對話得知大牢剛押來一名囚犯，兩人來到大牢，發現被關押的囚犯竟然是和扶蘇一起鎮守邊關的老將軍－蒙恬；蒙恬老將軍告訴扶蘇，始皇帝賜死的詔書措詞隱有不妥，希望扶蘇能查清事實真相。和大牢門口老頭的對話選擇，會引發不同的進牢方式，如果是打進大牢，日後在雁門關還會被秦軍圍追。

2. 從陽周城到雁門關，在酒館裏遇到一個異族青年，對話後幫助他打敗殺手，會得知他就是匈奴頭曼單于的兒子冒頓。到匈奴營地幫助他殺死頭曼單于後，如果冒頓沒有在戰鬥中死亡，就可以加入你的隊伍。





北地郡：

來到北地郡，看門的軍官向扶蘇要過路費，多一事不如少一事，給他點錢後順利進入北地郡（軍官要錢時，可以跟他討價還價，如果此時身上的錢仍不夠賄賂軍官，可以去北地驛站找驛使騙取通關文書，或者乾脆一刀砍死這個貪財的傢伙進城）。剛進入北地郡，就有一個人告訴扶蘇，秦始皇已經亡故！這突如其來的打擊，使扶蘇一時間不知所措，這究竟是怎麼回事？看來現在只有先回到咸陽再說了。

主要支線：

1.在北地郡城內聽小孩說廖伯伯的法術很厲害，找到廖異家，經過一番辯論，廖異終於放棄了以往對呂不韋愚忠，加入了你的隊伍。

2.從北地郡到咸陽北郊後偷偷潛入皇帳，可以聽到胡亥、李斯和趙高的對話。



咸陽：

終於回到了咸陽，但是人事全非，以往車馬繁華的咸陽城竟然變得冷冷清清；扶蘇來到太子府，發現門口站著一群秦軍，而太子府早已被查封。究竟發生了什麼事？扶蘇帶著滿腹疑問來到桓將軍府找到兒時的好友桓峰。桓峰告訴扶蘇，秦始皇在沙丘突然暴斃身亡，胡亥繼承皇位，隨後便發生賜死扶蘇之事，而且始皇帝死得不明不白，這背後一定有重大的陰謀！要想查明始皇之死的真相，只有進入始皇陵開館驗屍，但始皇陵中機關密佈，所以需要找到精通機關之術的異人才能進入。



主要支線：

1．在咸陽城中找到太子府的老僕人樂伯，樂伯交給扶蘇一把太子府後門的鑰匙，進入太子府後，在一個書架上可以找到扶蘇妻子的遺書。

2．離開咸陽後返回趙村，剛到村口，就看到趙茜被一伙秦軍包圍，上前救出趙茜，得知自己離開沒多久，追兵就來到這裏，為首的將領下令屠村，趙村毀於一旦。對話後，趙茜可以加入。如果救趙茜時能把被圍困的樵夫和獵戶也救出，會得到額外的獎勵。

第二章 尋訪異人

邯鄲：

離開咸陽，途經三川郡來到以前趙國的國都邯鄲。扶蘇正在猶豫下一步該去哪兒的時候，在街上遇到一個叫孫奕的漢子，他對沛縣一個叫劉邦的英雄推崇備至，並說要去加入劉邦的隊伍，扶蘇不由得對這個叫劉邦的人發生了興趣，決定先到沛縣去看看（不和孫奕對話也可前往沛縣，不會影響遊戲發展）。



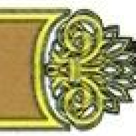
主要支線：

1.在三川郡酒樓裏給酒客一點錢，得知一個叫晉海的富商秘密供養了很多刺客，只要肯花錢，就能雇到好幫手。到晉海家給晉海一些錢後，晉海向扶蘇推薦了田玥琳，並說她是最好的刺客之一。在旁邊屋中和田玥琳對話後，田玥琳可加入隊伍（根據對話選擇不同會有直接加入或比武勝利後加入兩種途徑）。

2.在邯鄲民居中可以找到一個叫淳于秋的女子，答對她幾個問題後，得知她是老師淳于越的女兒。淳于秋帶扶蘇來到地下密室，將淳于越冒死保存下來的諸子百家典籍託付給扶蘇後服毒自盡，到街上找到流浪醫生得到解毒藥給淳于秋服下後，淳于秋便可加入隊伍。

3.從三川郡到潁川，找到富商家，得知有強盜勒索他。到鷹喙嶺解決勒索問題後，張良可加入隊伍。





沛縣：

來到沛縣，和行人對話，得知官府正在緝拿劉邦，他家中只有妻子和兒子，劉邦本人已經不知去向；繼續深談，還知到狗肉鋪的掌櫃樊噲是劉邦的好友。接下來前往劉邦家，和劉邦妻子呂稚對話，誰知呂稚十分冷靜，無論怎麼說她都不肯吐露劉邦的去向，無奈之下只得離開。

在街上遇到劉邦的兒子小寶，得知呂稚讓他去給樊噲送口信通知劉邦防備官軍，但小寶要扶蘇給他找一把木劍，才肯說出爸爸在哪里。在小販處給他買把木劍（如果以前學過打造木劍的配方，也可以自己打造一把送給小寶），得知劉邦現在碭山。

重要支線：

1. 到狗肉鋪和樊噲聊天，如果能取得樊噲的信任，樊噲也會告訴扶蘇有關劉邦的去向。

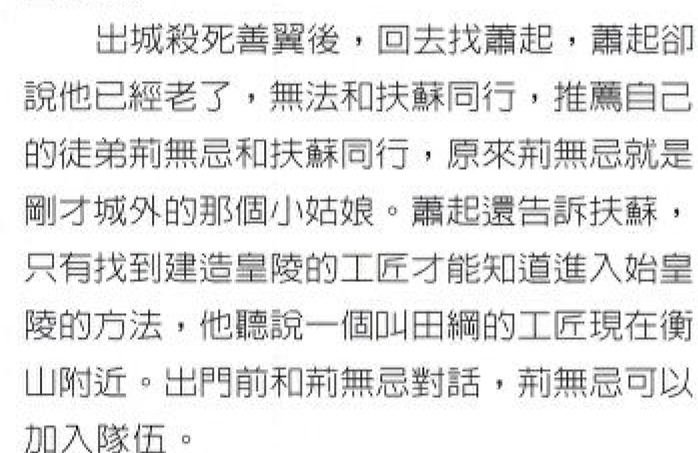
2. 到酒樓和掌櫃交談後，找正在喝酒的夏侯嬰，如果能取得他的信任，也能夠得知劉邦的去向。

碭山：

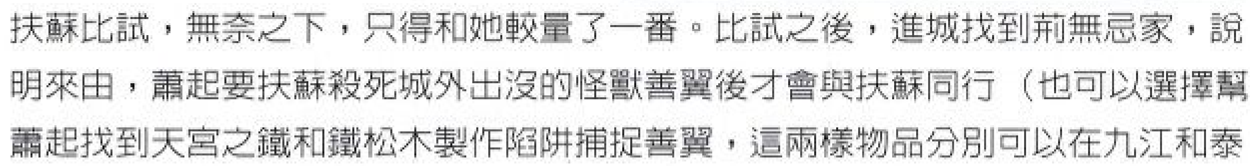


來到碭山，在大寨中遇到劉邦，此人器宇軒昂，具有一種與生俱來的領袖氣質，果然與衆不同。為了不引起劉邦的懷疑，扶蘇告訴他自己叫子秦；劉邦得知扶蘇正在尋找精通機關之人後，便告訴扶蘇，他部下蕭何的兄長－蕭起精通機關之術，現在待在彭城。

彭城：



扶蘇辭別劉邦後前往彭城。剛到城邊，就看到一個姑娘被幾隻熊圍了起來，上前幫忙打死熊，誰知小姑娘反倒大發雷霆，原來她找來這幾隻熊是為了練功，小姑娘死纏爛打地要和扶蘇比試，無奈之下，只得和她較量了一番。比試之後，進城找到荊無忌家，說明來由，蕭起要扶蘇殺死城外出沒的怪獸善翼後才會與扶蘇同行（也可以選擇幫蕭起找到天宮之鐵和鐵松木製作陷阱捕捉善翼，這兩樣物品分別可以在九江和泰山找到）。





出城殺死善翼後，回去找蕭起，蕭起卻說他已經老了，無法和扶蘇同行，推薦自己的徒弟荊無忌和扶蘇同行，原來荊無忌就是剛才城外的那個小姑娘。蕭起還告訴扶蘇，只有找到建造皇陵的工匠才能知道進入始皇陵的方法，他聽說一個叫田綱的工匠現在衡山附近。出門前和荊無忌對話，荊無忌可以加入隊伍。

第三章 工匠田綱

衡山村：

扶蘇離開彭城來到衡山村，但沒有一個人聽說過田綱這個人，不過有個叫劉京的村民告訴扶蘇：村子裏的張鐵匠的手藝突飛猛進。來到鐵匠鋪，張鐵匠正在為自己打鐵錘丟失的事情煩惱不已，根本不願理睬扶蘇。扶蘇答應幫助他找打鐵錘後，他的態度才稍微好了一點，並說打鐵錘丟失前曾看到獵戶馮壯、村民劉京和錢四從他屋裏離開。

離開鐵匠鋪到村子邊上的劉京家，和劉京交談之後，得知劉京沒有拿打鐵錘，但他看到錢四曾鬼鬼祟祟的離開張鐵匠的家。在村外找到錢四，終於找回打鐵錘，交還給張鐵匠。張鐵匠告訴扶蘇，他在後山山洞裏揀到一本叫《鑄經》的書，按照書上的記述打造物品，手藝才提高不少，而這書的作者就是田綱。

到山洞找到田綱（山洞中陷阱密布，如果隊伍中沒有刺客會使用尋找陷阱和拆除陷阱技能，需要多準備一些藥品），田綱要求扶蘇證明自己的能力才肯合作，證明的方法就是去衡山城把富商烏頡的家傳寶玉拿來。

衡山城：

扶蘇來到衡山城的烏府找到烏頡，誰知烏頡的兒子被強盜綁架，向他勒索一萬文錢。給他一萬文錢後，交換到玉佩。回到衡山村山洞，把玉佩交給田綱，田綱告訴扶蘇，驪山的後山有一個秘道可進入皇陵，不過入口被巨石堵住，必須用巨闕、工布、湛瀘、太阿、幹將、莫邪、魚腸這七把神劍中的任意一把劈開巨石才能進入，而且皇陵中充滿毒氣，需要找到苗人的寶物金蟾珠防止毒氣才能安全通行。

主要支線：

1. 如果在衡山城選擇幫烏頡救回兒子，打敗強盜後會在烏府門口遇到韓信。韓信會要求與扶蘇比試一下，獲勝後韓信便可加入隊伍。





第四章 七把寶劍

九江：

來到九江，到智伯家和智伯對話後，到隔壁勸說智伯的兒子智勳和父親和解。等智勳回家看望父親後再和他對話，可得到智勳死去大哥留下來的“工布”劍。

雲霧穀：

離開衡山城途徑長沙、合江村，來到雲霧谷，在穀口遇到一個叫炎江的人，他告訴扶蘇這裏苗人首領的女兒茵珠有金蟾珠，不過苗人很敵視秦人，想要得到金蟾珠，只有與他合作。得知他的陰謀後，扶蘇斷然拒絕。找到茵珠後，得知炎江原來是茵珠的丈夫，因為心術不正被趕了出去，只要扶蘇能除去炎江就以金蟾珠相贈。回到谷口殺死炎江後，從茵珠處得到金蟾珠。茵珠也願意加入扶蘇的隊伍去歷練一番。

註：此處也可直接利用炎江的提議殺死茵珠得到金蟾珠。



第五章 皇陵之謎





驪山皇陵：

終於找齊進入皇陵需要的寶物，扶蘇從咸陽來到驪山，在樹叢中找到一個隱秘的洞口進入皇陵。皇陵中機關密布，到處都是機關陷阱。如果隊伍中沒有刺客，最好用力士的召喚技能召喚出野獸來觸發陷阱。

扶蘇來到地宮二層，發現始皇帝的墓室無法進入。在墓室左右各有一個秘道通往下層，在裏面分別打敗兩個看守皇陵的機關獸後，得到陰文虎符和陽文虎符，進入墓室。扶蘇打開始皇棺木，發現秦始皇頭上有繩子勒過的痕跡，而且死前顯然是中了劇毒，在始皇手中還發現了胡亥的玉佩，難道真的是胡亥殺死了自己的父親？

帶著滿腹的疑問，扶蘇離開皇陵。在入口附近遇到墨門鉅子方仲，幫助他打敗追殺的秦軍後，得知陳勝、吳廣已經造反，天下大亂，各地百姓紛紛揭竿而起，大秦江山危在旦夕。此時此刻，扶蘇感到一陣頭暈目眩，難道父皇一手創建的大秦帝國就這麼隨著他的離去而分崩離析了嗎？

註：此處方仲可加入隊伍。

第六章 仗義求援

咸陽：

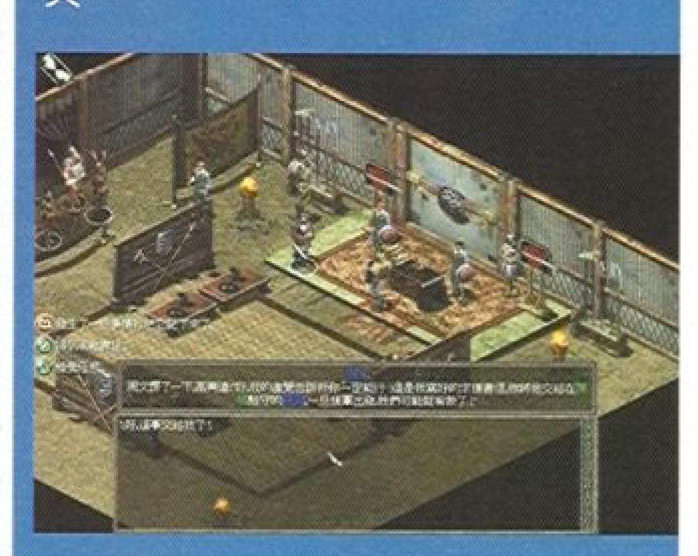
扶蘇回到咸陽，帶著滿腹疑問來到去桓將軍府。桓峰和扶蘇商量許久，認為只有趙高才有機會在始皇的飲食中下毒，但如今趙高權傾朝野，以扶蘇的力量根本不足以和他對抗。扶蘇躊躇之際，桓峰告訴他如今最好的辦法，就是藉助義軍的力量來打擊趙高，但這樣以來就意味著扶蘇要和自己的國家成為敵人！

扶蘇思緒良久，聯想到一路上看到百姓的困苦生活和父皇暴政帶來的惡果，終於下定決心，以為父報仇當作前提，至於大秦帝國的興亡早已不能由他的意志來決定了。按照桓峰的指點，扶蘇決定到咸陽東面的戲水村去尋找義軍的先頭部隊。

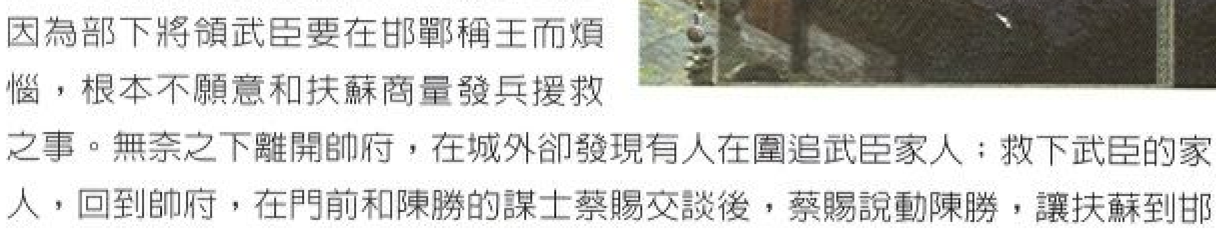


戲水村：

來到戲水村軍營，扶蘇找到了義軍首將周文，但這支義軍的處境卻一點也不樂觀：由於周文孤軍深入，處於進退兩難的境地，而後方的義軍不知何故遲遲不肯救援，現在周文的部隊已經被秦軍重重包圍，生死未卜。扶蘇決定幫周文到陳城向陳勝求救兵。



陳城：



向東殺過秦軍的包圍圈，來到陳城，到帥府找到陳勝後，陳勝卻只是因為部下將領武臣要在邯鄲稱王而煩惱，根本不願意和扶蘇商量發兵援救之事。無奈之下離開帥府，在城外卻發現有人在圍追武臣家人；救下武臣的家人，回到帥府，在門前和陳勝的謀士蔡賜交談後，蔡賜說動陳勝，讓扶蘇到邯鄲去以祝賀武臣稱王的名義穩定局勢，然後再伺機而動。

邯鄲：



扶蘇拿著陳勝的書信到邯鄲找到武臣，誰知武臣卻將扶蘇關了起來；逃出來後，無奈回到陳城。在帥府門口遇到周文部隊的殘兵，得知由於其他義軍見死不救，周文已經全軍覆沒，扶蘇不由心生懷疑，這樣的烏合之衆，怎麼能與大秦的百萬雄師相抗衡？殘兵告訴扶蘇他決定到豐縣去投奔劉邦，只有劉邦才是真正的明主。對！劉邦！扶蘇想到上次在碭山和劉邦見面的情形，他果然起義了！此人天生領袖氣質，將來爭天下者非劉邦莫屬！看來自己要想為父報仇，一定要藉助劉邦的力量。

第七章 星夜借兵

豐縣：

扶蘇到豐縣大帳找到劉邦，誰知劉邦手下的將領－雍齒在劉邦出城打仗時叛變投敵，使得劉邦的部隊進退兩難，當前唯一的辦法就是到薛城向項梁和項羽叔侄二人的另一支義軍求援。因此扶蘇決定幫劉邦到薛城向項梁求取救兵。

薛城：

來到薛城帥府，項梁爽快地答應了劉邦借兵的請求，可惜聞名天下的項羽不在帥府。項梁告訴扶蘇，陳勝的部隊已經被秦將章邯率領的部隊全部殲滅，而陳勝也被自己的馬車夫莊甲刺死。這個叱吒一時，令敵人聞風喪膽的義軍將領竟然死在一個微不足道的車夫手下，真是可悲可歎！

回到豐縣，項梁的救兵已到；劉邦正在為如何以最小的代價奪城而發愁，和蕭何交談後，得知可翻山入城。來到豐縣城牆西南角，翻山入城後，到帥府殺死雍齒，助劉邦奪取豐縣。



主要支線：

1、得知陳勝死訊後，到九江找到黥布，兩人聯手殺死莊甲後，黥布可加入隊伍。

第八章 勇闖天牢









薛城：

來到薛城帥府，劉邦、項梁和項羽正在商討攻打三川郡之事，扶蘇答應劉邦去三川郡勸說自己的好友李由投降。

三川郡：

到了三川郡，先到帥府客房找趙高密使騙到趙高手書（也可殺死密使得到）得知趙高已經將李斯陷害入獄，派密使來是要陷害李由。到帥府勸說李由投降，和李由約定到咸陽後，回到薛城找劉邦，請他幫助散播李由已陣亡的消息。

咸陽：

來到咸陽，在酒樓找到李由（此時李由可加入隊伍），一起去桓將軍府找桓峰拿到出入天牢的手令。到天牢探望李斯，得知趙高就是殺害始皇的真凶，而李斯為了保住自己的權勢，不得不依附趙高，如今他失去了利用價值，趙高就不再對他留情了。此時桓峰突然帶領一隊秦兵包圍了扶蘇，李斯告訴扶蘇，桓峰已經中了趙高的巫術，完全聽命於趙高的命令，此時唯有死才能讓他解脫。

此時咸陽街道已經佈滿秦軍，出去無異送死，在天牢二層，和神偷對話後，從秘道逃出咸陽，再次來到戲水村。和武士晴宸交談後，得知項梁因為輕敵被章邯擊敗身亡，項羽已經打到巨鹿，扶蘇決定先到巨鹿去看看。





第九章 巨鹿血屠



巨鹿：

途徑陳城、邯鄲到巨鹿，救下被追殺的司馬欣，得知項羽破釜沉舟，在巨鹿大敗章邯，章邯走投無路之下欲投降項羽。扶蘇帶司馬欣找到找到項羽，但項羽不聽勸告，毅然屠殺了秦軍數十萬降卒，造成轟動天下的慘禍。

陽城、宛城：

扶蘇因項羽的殘暴而大失所望，認為這樣的人根本不配爭天下，將來天下之主非劉邦莫屬。扶蘇來到陽城帥府找到劉邦和蕭何，一番交談後，決定計取宛城。按照約定好的計謀，扶蘇來到宛城，此時的宛城守軍已經毫無戰力，扶蘇很容易就找到帥府並勸說守將投降了劉邦。此時此刻，義軍已經逼近咸陽，大秦帝國已時日無多，趙高已無可用之兵，報仇的時刻到了！

第十章 阿房驚夢

扶蘇從咸陽來到阿房宮，到了胡亥寢宮，看到趙高的手下將胡亥殺死，胡亥死前終於醒悟，告訴扶蘇他因為一時糊塗，被趙高唆使勒死了已經走到生命盡頭的秦始皇，並按照趙高的授意，偽造了始皇詔書，賜死扶蘇。扶蘇趕到子嬰寢宮，趙高將扶蘇之子子嬰帶回了咸陽。



最終章 血債血償

扶蘇一路殺出阿房宮，回到咸陽，在趙高府邸找到地宮入口，一路殺到第三層，終於遇到了一切罪惡的源頭趙高。經過一番艱苦的戰鬥，趙高終於倒在地上，他那罪惡的手無力地伸向虛無的空中……

《復秦記》的劇情部份很長，如果用普通難度，想將所有主、支線情節都經歷一遍的話，大概需要 150 個小時以上的遊戲時間才能完成。遊戲中豐富的武器和有趣的五行系統讓人欲罷不能，而扶蘇的命運究竟會怎麼樣？這一切都取決於你在遊戲中對人對事的態度和選擇。遊戲中的支線任務繁多，很多任務彼此環環相扣，有些支線甚至會跨越大半個遊戲才能完成，這些都將使玩家的遊戲過程更加充滿樂趣。





讓你扮演古代戰將叱吒戰場

古文明時代 戰役指導

《古文明時代》將帶領玩家返回古老文明的起源時期。玩家扮演的是一或多個部落族群的領導者，必須藉由對於城市的經營管理、資源的開發利用、人力的分配調度及軍隊勢力的訓練培養等，開創屬於自己的輝煌時代，打造一個心目中的理想國度。

前序

遊戲是採回合制的戰役劇情模式來進行，一共有六場戰役可選擇，分別是「平定北方」、「希斯巴尼亞」、「征服大不列顛」、「統一義大利」、「高盧戰爭」、「世界一統」。每一場戰役劇情裡有不同的背景設定，這些都是在歷史上曾經上演過的真實情節；你還可以自行設定遊戲難易度與不同勢力間的敵對友好度，這可以讓你用不同的角度及方式來進行同一場戰役，比如同時扮演羅馬與羅馬人的死對頭－薩謨奈人，一方面抵抗薩謨奈人的侵略，一方面設法突破羅馬的防禦。

遊戲中有食物、礦石、木材等三大類資源，需要開發與生產來維持整個帝國的運作。由於每一座城市所處地形的不同，各種資源的潛量也會跟著不同：比如位於森林旁邊的城市，木材的資源潛量便會極高，這時你可以在城市中建築木材工廠、木工工會與祭壇、神殿，來將這座城市的木材資源潛量發揮到極限。要知道讓一座城市同時生產食物、木材與礦石，並不是太有效率的做法，因此可以讓每座城市各有所司，分別專門生產食物、礦石、與木材，來達到發揮資源潛量的目的。

在不同戰役劇情裡的每一部落族群都有不同的強弱及背景設定，有的雖然領土廣大但城市分配不均，導致資源運輸產生困難；有的雖然領土窄小，但是軍隊實力堅強，擁有充沛的資源來發展國力，很快的就以迅雷不及掩耳的速度橫掃整片大陸，像羅馬便是這種類型的國家。


大不列顛輕騎兵


大不列顛戰士



戰役 世界一統

開始時間　西元前999年春

己方勢力 ▶ 密納文斯（屬羅馬）

擁有城市

城市	人口	戰略位置	資源潛量 食物	資源潛量 礦石	資源潛量 木材	駐兵
斯伯立頓	1277	山脈	50	110	50	輔助軍
匹茲頓	1324	森林	50	70	100	輔助弓箭兵
布魯第錫	1348	平原	100	70	70	騎兵

資源庫存量

- 食物 400
- 礦石 450
- 木材 400

可召募軍種：正規軍、禁衛兵、輔助軍、騎兵、輕步兵、輔助弓兵、鬥劍士、農夫

勝利條件：佔領整張地圖超過百分之四十的領土，而且比第二強盛的國家大超過百分之二十五的領土，就能取得整場戰役的勝利。


正規軍



準備時期



「密納文斯」是這場戰役劇情一開始擁有最豐富資源與最佳戰略地位的勢力。三座城市分別座落在山脈、森林與平原等地理位置，正好有助於將礦石、木材與食物等三種資源的潛量發揮到最高，自給自足不是問題，因此可以不必急著去攻打敵國來取得資源。

首先將斯伯立頓的礦場升級為大型礦場；匹茲頓的木材工廠升級為大型木材工廠；布魯第錫則先完成祭壇的建設，因為目前沒有足夠的資源升級為大型農田，祭壇可以幫助人民提高生產效率，是一開始就可以先完成的設施。軍事方面，由於斯伯立頓已經有鐵匠鋪了，所以可以先召募二個單位的輔助兵；匹茲頓因為預先有了製箭廠，可直接召募一個單位的輔助弓箭兵。

接下來讓這三座城市各司其職，專事礦石、木材與食物的生產。前面有提過讓不同的城市各自負責生產不同資源，會遠比一座城市生產多樣資源來得有效率，不過前提是做好軍事的防禦措施，否則一但有其中一座城被攻下，將會造成國家的資源產生嚴重的漏洞。



外交方面，建議一開始先與東方的謨葛尼、維諾西亞斯及北方的海蒂西恩結盟，除了海蒂西恩會要求你進貢少許資源以外，其他兩國都會無條件接受你的邀請。確定北方與東方無後顧之憂以後，以西方的瑟魯諾西與肯塔提斯為初期征服的目標，因為這兩個勢力從一開始就對我們懷有敵意，不必花費力氣去討好他們，而且囊括了瑟魯諾西的塞爾特兵種與肯塔提斯的大不列顛兵種，可以讓我們在早期擁有兵種多樣化的優勢。

由於剛起步很容易面臨資源存量不足的窘境，要建築設施或是召募士兵都會受限於資源的數量；雖然瑟魯諾西與肯塔提斯一開始就不懷好意，但是距離戰爭畢竟還是有一段時日，建議可以先全力生產足夠的資源來召募軍隊，不必急著上戰場。

戰爭時期



西元前955年，瑟魯諾西會從北方來犯，一支中等武力的塞爾特騎兵準備攻下我們的布魯第錫：這時請不要緊張，騎兵駐軍已經足以保住這座城市。在戰前的部署中，建議使騎兵快速前進，正規軍位於騎兵後方以正　速度前進，如此一來，可以讓騎兵在殲滅大半敵人之後，由裝甲性十足的正規軍給予致命一擊。

在經過戰爭後，城裡的駐軍必定有所損傷，過沒多久，肯塔提斯的大不列顛騎兵也會前來攻打布魯第錫。為防萬一，可以指派匹茲頓的輔助弓箭兵前往支援，不過請別忘了留下足夠的軍隊駐守匹茲頓，一個城市沒有駐軍是很危險的。進入戰爭後，你會發現有了輔助弓箭兵在後方支援攻擊行動，可以更加快速地消滅敵軍士氣。

在接下來的幾年內，西方這兩個敵國都不會輕易越雷池一步，可以先專心經營內政。當每一座城市的駐軍有足夠的數量之後，便由各城調度出一支中型(由四到六個單位組成的軍隊為中型)的軍隊前往西方的瑟魯諾西，攻打那米提斯城。那米提斯主要由弓兵駐守，防禦性較差，所以可以輕易地拿下這座城市。現在瑟魯諾西只剩下北邊一座城市，可以稍安勿躁，不用急著去攻下它，這樣可以暫時避免與北方的貝里尼西直接接觸。

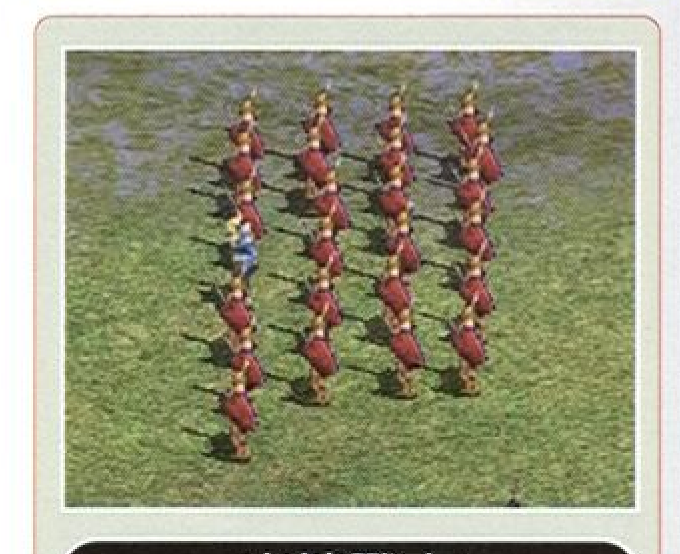
完成時期

當一切準備就緒，將目標鎖定肯塔提斯方南方的俄瑞科恩。前往攻城的軍隊可以由騎兵與輔助弓箭兵共同組成，俄瑞科恩主要駐守軍隊為長標兵與弓兵，要攻破不是太困難。現在肯塔提斯只剩下貝格恩頓這座城市，但是連續的征戰過後，必須給軍隊適當的時間休息來恢復戰力。到了這時，斯伯立頓已經可以建造訓練營了，訓練營是召募正規軍的必要建築，因此最好能儘快完成訓練營的建設。

攻下肯塔提斯與瑟魯諾西的最後一座城市後，可以選擇與海蒂西恩等盟國解除盟約，開始朝東方進攻，或是維持同盟關係，往北方的貝里尼西發展。在內政經營方面，在能夠召募騎兵與正規軍的城市裡建立澡堂，提升人口的成長率，便能召募更多的軍隊。請記住，正規軍時　是一場戰爭勝利的關鍵，請花些心力在正規軍的召募與培養上。







山地戰士

戰役 統一義大利

開始時間 西元前367年春

擁有城市

己方勢力 ▶ 羅馬（屬羅馬）

城市	人口	戰略位置	資源潛量			駐兵
			食物	礦石	木材	
羅馬	2356	平原	125	0	50	正規軍
拉丁	1301	森林	50	0	125	輔助弓箭兵
賀倫西	1308	山脈	80	100	80	輔助軍

資源庫存量	
食物	450
礦石	400
木材	500

可召募軍種 正規軍、禁衛兵、輔助軍、騎兵、輕步兵、輔助弓兵、鬥劍士、農夫

勝利條件 佔領整張地圖超過百分之四十的領土，而且比第二強盛的國家大超過百分之二十五的領土，就能取得整場戰役的勝利。


狂戰士

準備時期

羅馬在這場戰役中具有令其他勢力相當嫉妒的實力，也正因為如此，從一開始就會感到周遭不少敵意的眼光。一開始建議利用羅馬、拉丁與賀倫西的資源優勢，分別專門生產食物、木材與礦石。由於羅馬一開始便有訓練營的設施，所以可以直接召募正規軍。

在北方的卡瑞提恩、艾楚斯坎、力古利安與東方的愛昆西、北奧斯坎對你有很明顯的敵意，甚至可能很快向你發動戰爭；不過請不用太過慌張，你的實力決定足以應付像愛昆西這樣的小國。如果不希望同時招來太多敵人，可以先試著與卡瑞提恩與法利斯坎結盟，法利斯坎可能會要求你獻上一點小貢品，如果不是太在意面子關係，就答應他們的要求吧！





戰爭時期



建議這場戰役可以先從北方的勢力下手，因為北方各勢力始終對我們不怎麼友善，首先趁著與卡瑞提恩及法利斯砍的同盟期間，將東方的愛昆西消滅。在西元360至350這十年間，可以全力經營內政，因為其他勢力也忙著奠定自己的實力，不會有空來招惹。內政方面請別忘記在各城市及早建造祭壇，可有效提升資源的生產效率；建造祭壇後才有可能建造神殿，神殿是由祭壇直接升級而成，並且可再升級為大教堂，大教堂遠比祭壇及神殿更能刺激生產效率。建造澡堂則可提高人口成長率，可對於大量召募軍隊有所幫助，澡堂可升級為醫院，醫院能降低人口死亡率，進一步提升人口成長。

很快地，你會發現羅馬已經可以建造皇宮與鬥劍士學校了，當「城市控管畫面」的建設區出現這兩項建築的時候，請盡早籌備所需的資源來將其建造完成，因為皇宮與鬥劍士學校分別是召募禁衛兵與鬥劍士的必要建築，而這兩樣兵種均有極高的士氣及裝甲性，在戰場上可以大大提高我方的戰力。

由於每座城市可供建設的土地並不多，所以並不建議在同一座城市同時建造太多兵種的必要建設，比如在羅馬建造鬥劍士學校，皇宮則在拉丁建造，這點與城市分工生產資源的道理是相同的。另外請盡快在每座城市建立其生產資源之工會設施，比如羅馬專司食物資源之生產，就即早建造農夫工會，如此一來可大大促進食物之生產效率。

完成時期



西元349年左右，薩賓人終於忍不住宣戰，這時請調動克里西歐及羅馬的正規軍與輔助弓箭兵，前往攻打薩賓的里提。與薩賓的最後一役戰勝後，建議先從北奧斯坎的帕伊里尼下手，帕伊里尼有大量的弓兵駐守，建議調動各城的騎兵部隊配合輔助弓箭兵前往征討；攻下帕伊里尼後，北奧斯坎便被我們從中截成南北兩半，僅剩的兩座城市將無法彼此支援，可以不費吹灰之力地取得。

征服北奧斯坎後，羅馬已經佔有義大利半島的中間地帶，建議此時可以繼續往北發展；雖然艾楚斯坎的領土廣大，不過城市分佈並不平均，彼此支援較不容易。昂布里安在這時已經從小勢力演變成佔據三座城市的中型勢力，而且資源豐沛，不可不注意。只要成功地征服艾楚斯坎與昂布里安，義大利半島的統一便指日可待了。



希斯巴尼亞

開將時間 西元前237年春

擁有城市

己方勢力 ▶ 羅馬(屬羅馬)

城市	人口	戰略位置	資源潛量			駐兵
			食物	礦石	木材	
比斯卡基	1794	森林	0	100	100	輔助弓箭兵
得特沙	1281	河流	80	100	0	輔助軍
提拉可	1309	山脈	100	80	0	正規軍

資源庫存量
食物 300
礦石 350
木材 300

可召募軍種：正規軍、禁衛兵、輔助軍、騎兵、輕步兵、輔助弓兵、鬥劍士、農夫

勝利條件：佔領整張地圖超過百分之四十的領土，而且比第二強盛的國家大超過百分之二十五的領土，就能取得整場戰役的勝利。

準備時期



羅馬雖然在這場戰役裡的一開始並不是一個很大的勢力，不過由於掌握了羅馬遠征西班牙的強大武力，配合豐富的資源與地理位置，很容易地去擴張領土。首先請將比斯卡基、得特沙、提拉可三座城市規劃為分別專司木材、礦石與食物的生產，各別建造大型木材場、大型礦場與大型農田，這可以較為快速地生產軍隊及興建其他設施所需的資源。

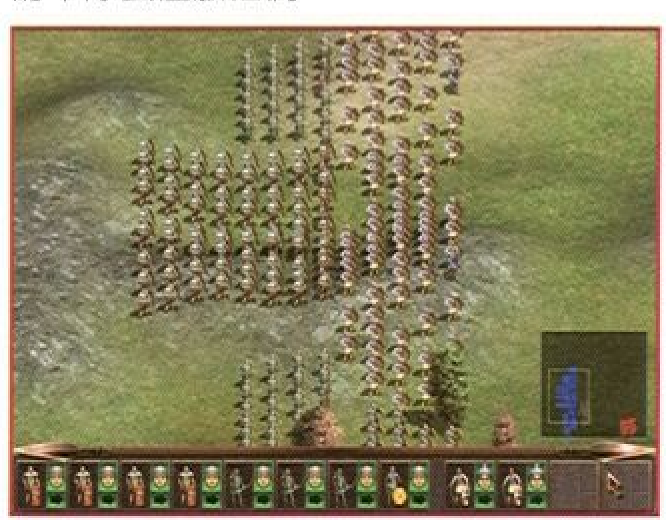
外交方面，請先放低姿態向西方的卡第伯里進貢他們所需的資源，這是為了爭取時間，以先行併吞北方與南方比較弱小的國家，所以降低卡第伯里的敵意對羅馬來說會比較放心些。如果決定先北征伊魯吉特與艾奇坦尼亞，可以先向南方的艾爾斯坦與伊底坦尼示好。

戰爭時期



要征服伊魯吉特不是難事，不過小心艾奇坦尼亞在你尚未準備就緒時就宣戰。基本上這兩個勢力雖然領土不小，但是伊魯吉特資源少得可憐，注意他們強悍的西班牙傭兵與行動力極高的塞爾特騎兵即可；艾奇坦尼亞則是城市過於分散，可以趁他們來不及支援的時候將城市一個一個地佔領。

平定北方的兩個勢力之後，建議將目標放在南方的艾爾斯坦與伊底坦尼，阿爾斯坦只有一個城市，不過騎兵得小心應付。伊底坦尼的塞爾特騎兵與西班牙傭兵應該不會造成太大的威脅，因為此時羅馬擁有的軍事資源，已經足以派遣大量的軍隊去征服他們。



在長期征戰的期間，也別忽略城市的經營，羅馬的軍隊種類相當的多，在中期可以建造皇宮與鬥劍士學校時，盡早將其完成，如此便能召募更強大的禁衛兵與鬥劍士等軍隊。依照每座城市的資源特性，讓每座城市只專門生產一種資源，再建造祭壇、神殿與大教堂提升人民生產意願。

完成時期

當完成南北的征討，接下來必須應付西方的強敵卡第伯里。卡第伯里資源豐富且勢力強大，盡量在行有餘力的時候再考慮去招惹他們，首先將領土東邊的卡翠比亞與賽葛西亞兩座城市攻下，削弱他們一半的資源優勢，再集結數支大型軍隊西征，一舉攻下所剩的城市。

此時，羅馬已經是東方數一數二的強大勢力，由於東邊面臨海洋，沒有後顧之憂，因此可以全力向西開拓疆土。





裝甲步兵





戰役 平定北方

開始時間 西元前70年春

擁有城市　己方勢力 ▶ 密納文斯(屬羅馬)

城市	人口	戰略位置	資源潛量			駐兵
			食物	礦石	木材	
布卡曼	1313	山脈	0	125	50	輔助軍
路葛法里	879	森林	90	70	80	騎兵
可利亞	905	河流	70	70	110	輔助弓箭兵

資源庫存量
- 食物 450
- 礦石 450
- 木材 500

可召募軍種：正規軍、禁衛兵、輔助軍、騎兵、輕步兵、輔助弓兵、鬥劍士、農夫

勝利條件：佔領整張地圖超過百分之四十的領土，而且比第二強盛的國家大超過百分之二十五的領土，就能取得整場戰役的勝利。

戰爭時期

羅馬在這場戰役裡已是相當強勢的國家，一開始在南方伯肯提斯措手不及時就將其一舉併吞，成為南方最大勢力。接著迎向北方的渥塔提尼，塞爾特騎兵與塞爾特狂戰士看來雖然勇猛，但終究抵不過紀律嚴整、士氣高昂的羅馬正規軍。攻下渥塔提尼之後，西鄰賽爾古很快地也會手到擒來。基本上在這場戰役中，羅馬是叱咤戰場的不敗軍，只要在一開始　意征討的重心與稍微留意城市的經營，很快地可以征服整片大陸。





戰役 高盧戰爭

開始時間 西元前60年春

擁有城市　己方勢力 ▶ 貝爾迦(屬塞爾特)

城市	人口	戰略位置	資源潛量			駐兵
			食物	礦石	木材	
貝諾維奇	1800	平原	100	0	80	塞爾特騎兵
特瑞貝茲	1316	平原	150	0	0	塞爾特騎兵
諾維	2442	森林	100	0	100	長標兵
奧都托西	1771	森林	80	60	90	塞爾特戰士
勒密	3092	河流	50	75	100	塞爾特戰士
特瑞福伊	2438	森林	0	0	145	弓兵

資源庫存量
- 食物 600
- 礦石 550
- 木材 600

可召募軍種：塞爾特騎兵、部落弓兵、部落長標兵、農夫、塞爾特戰士、狂戰士

勝利條件：佔領整張地圖超過百分之四十的領土，而且比第二強盛的國家大超過百分之二十五的領土，就能取得整場戰役的勝利。

準備時期



貝爾迦在這場戰役裡相當富強，不過初期因為礦石資源的不足，而使得城市經營有些微的吃力。一開始建議先與南方的中高盧結盟，這可以避免與西高盧、東高盧有不必要的誤會產生。北方的美那比和莫里尼相當弱小且對你相當友善，儘管如此，還是必須快刀斬亂麻，迅速將其併吞，雖然這對於提升礦產資源沒有太大的助益，但是北方無後顧之憂後，便可以全力去對付西邊的艾爾摩尼。

由於一開始的六座城市當中，沒有任何一座的礦石資源潛量達到百分之百，所以盡量在能夠生產礦石的城市裡即早建立祭壇等設施，提高人民的生產力。勒密有岩石礦場可以興建，建議在初期資源尚未十分充沛時，先建立岩石礦場，大型礦場可留到之後再建，因為這兩種礦場每一季生產的礦石數量是相同的，可是要興建大型礦場所花費的資源數量，遠比岩石礦場來得多。



戰爭時期

要攻下美那比和莫里尼時，有一點要相當注意的是，由於該勢力的兩座城市均位於森林地帶，所以千萬別帶騎兵與戰士系的軍隊前往攻城，那將是自我毀滅的作法：多多利用弓兵與長標兵的優勢，將可以迅速攻下東邊的美那比。西邊的莫里尼擁有兵量衆多的塞爾特狂戰士，如果一開始尚未有足夠的資源召募夠大型的軍隊，就先將重心放在城市的經營與資源的生產上面吧！艾爾摩尼過沒多久會主動宣戰，並且很快地派兵來犯，因此初期必須注意貝諾維奇的軍事防禦，多派些軍隊駐守該座城市。

在塞爾特部落裡，藥房的興建可以抑制疾病、提升人口成長率與工作效率，因此在行有餘力時可建立藥房來增加城市的人口與生產力。



征服大不列顛

開始時間 西元前43年春

己方勢力 ▶ 伯肯提斯（屬大不列顛）

擁有城市

城市	人口	戰略位置	資源潛量			駐兵
			食物	礦石	木材	
伊蘇利恩	1307	森林	70	80	90	大不列顛騎兵
聖塔提亞	1317	平原	90	100	0	大不列顛戰士
葛拉格恩	1265	山脈	50	125	0	大不列顛戰士
拉維西亞	1340	森林	50	50	25	長標兵
可利亞	1282	山脈	110	80	0	大不列顛騎兵

資源庫存量

- 食物 500
- 礦石 400
- 木材 450

可召募軍種：大不列顛輕騎兵、部落弓兵、部落長標兵、農夫、大不列顛戰士、狂戰士

勝利條件：佔領整張地圖超過百分之四十的領土，而且比第二強盛的國家大超過百分之二十五的領土，就能取得整場戰役的勝利。

準備時期



伯肯提斯在大不列顛國度裡是相當強盛的國家，資源充沛，加上周圍以弱小的國家居多，因此要拓展領土並不是太難的事情。起初建議在聖塔提亞、拉維西亞與可利亞三座城市先分別建造大型礦場、大型木材場與大型農田，在葛拉格恩則建立山脈礦場，山脈礦場可以較少的人力來生產更多的礦石，如此一來可以盡快提高各種資源的產量。

在大不列顛的部落裡，除了祭壇之外，隱密叢林的建造可以讓人民供奉湖泊之神，提升城市的生產率與人口生長率，因此在建立必要的資源生產建設時，也要即早建造祭壇與隱密叢林來將資源潛量發揮到最高。草藥房的建造則可降低人民死亡率，使城市擁有充足的人力來從事資源生產及加入軍隊。

完成時期



艾爾摩尼的奧倫賽擁有充沛的礦石潛量，所以在整頓好北方的勢力之後，可以開始往西邊拓展領土。接下來很可能要面臨中高盧、西高盧與東高盧的龐大壓力，因為得罪他們其中任何一方都是相當得不償失的事；建議可以從東高盧北方的城市米迪崔西下手，因為東高盧的三座城市被一座中央山脈從中間橫斷，使得彼此支援相當地困難。



取下東高盧後，接著可以與中高盧取消盟約，開始一場與高盧人的長久戰爭，由於國界與中西高盧接觸的範圍相當狹長，因此請特別注意靠近邊界的城市防禦工事，否則很容易在投入戰爭時顧此失彼。

戰爭時期

戰役開始不久，卡爾維提與帕里錫因為資源的不足，很可能會急著向你發動戰爭。卡爾維提是比較難纏的對手，如果可以的話，先與哥林陶維及克隆尼結盟，這樣可以確保南方的安定，以全力對付北方的戰事。對付卡爾維提建議採用迂迴戰術，一開始乾脆先放棄葛拉格恩，將該城的軍隊與可利亞調度成一支大型軍隊，前往攻打卡爾維提最北邊的路法利安，因為此時卡爾維提會集結兵力南下攻打我們的葛拉格恩，所以路法利安可以很輕易地被我們取下。

約略同時期，會發現帕里錫已經幾乎被哥林陶維蠶食鯨吞，不過他依然很可能會趁你不注意的時候調動軍隊來攻打南方的城市，不過只要集結拉維西亞與伊蘇利恩的大不列顛騎兵與戰士前往攔截，再順勢併吞帕里錫的最後一座城市德芬奇奧，轉眼間就可一躍而成大不列顛的最大勢力了，卡爾維提也很快成為我們的囊中之物。



完成時期

接下來的課題，是究竟該鎖定克隆尼或是哥林陶維呢？克隆尼雖然表面看起來領土較小，不過因為城市分佈較為集中，彼此支援容易；哥林陶維的城市因為太過分散，加上正與南方的多布尼處於戰事狀態，無法南北兼顧，因此建議從哥林陶維下手。而艾斯尼因為北方與南方的城市中間隔著海洋，支援不易，可以在攻下哥林陶維之後，先往艾斯尼發展，如此一來，伯肯提斯稱霸大不列顛已經不是太遙遠的事了。





秘技開發室
遊戲破關最佳捷徑

公告

歡迎大家來到攻略圖書館的別室-秘技開發室中，本開發室將會提供人民各式各樣的遊戲秘技，不過光靠我遊戲仙人獨力開發，一定無法應付人民龐大的要求，所以希望大家一起開發秘技，請將秘技開發稿寄到開發信箱spitz@unochina.com，本開發室將提供所有開發者應該得到的獎賞，每位開發者將得到15P跟100S的獎賞，如果經我遊戲仙人評定是好的、優秀的遊戲秘技，我視情況給開發者更多的獎賞，請大家踴躍投稿。

另列注意事項

1、凡秘技開發者，請不要把秘技開稿洩漏給其他不相干人等知道。
2、關於秘技開發稿的內容，請開發者自行先確過內容是否正確。
3、秘技開發稿內容請標示清楚如何啓動秘技。
4、秘技開發者請清楚留下暱稱（筆名）、真實姓名、電話、住址、身份證字號。

◆ 如果沒有遵守以上幾點者，一律不予刊登使用。

▶學者　猜猜　◆20P　◆150S



榮譽勳章：諾曼第大空降

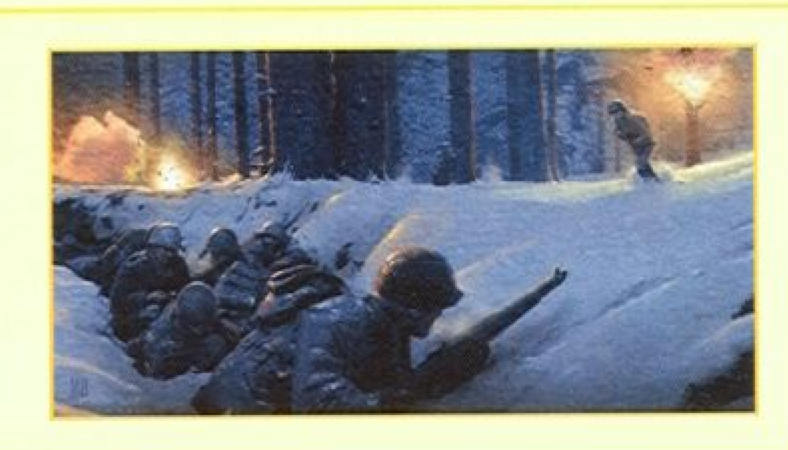
修改捷徑把底下文字加到後面，遊戲中按 ~ 後輸入密技：
+set developer 1 +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1

dog	無敵
fullheal	生命全滿
wuss	武器彈藥全滿
noclip	穿牆
notarget	顯示版本
fullheald	醫療
listinventory	列出玩家的裝備

tele x y z	傳送（x y z = 座標）
coord	顯示最近區域及角度
health	設定目前生命力
kill	自殺
toggle cg_3rd_person	第三人稱視野
map ##	跳關（## = 地圖名稱）

地圖名稱

m111	m212a
m112a	m212b
m112b	m212c
m113a	m213
m113b	m311a
m113c	m311b
m211	





▶學者　ㄚ呆　◆15P　◆100S





老虎伍茲 2003 TIGER WOODS PGA TOUR 2003

遊戲中在選項選單中，選擇 Cheat Codes 後輸入下列密技，將會聽到老虎伍茲說聲 Oh Yeah! 表示密技啓動成功：

ALLTW3	請到所有14位球員出場
COURSES	打開所有課程
SUNDAY	請到老虎伍茲出場
XON	請到Brad Faxon出場
IAM#1	請到Cedric "Ace" Andrews出場
BANDPANTS	請到Charles Howell出場
IIIGODFATHER	請到Dominic "The Don" Donatello出場
MCRUFF	請到Hamish出場
THESWING	請到Jim Furyk出場
SUPERSTAR	請到Josey "Superstar" Scott出場
JUSTINTIME	請到Justin Leonard出場
COWGIRL	請到Kellie Newman出場
CALCULATE	請到Mark Calavecchia出場
TB Mark	請到Omeara出場
YOYOYO	請到Melvin "Yosh" Tanigawa出場
NOTABLY	請到Notah Begay出場
IIISOLITARY1	請到Solita Lopez出場
SS	請到Steve Stricker出場
SINK	請到Stewart Cink出場
ORANGES	請到Stuart Appleby出場
2TON	請到Takeharu "Tsunami" Moto出場
TYNO	請到Ty Tryon出場
VALENTINE	請到Val "Sunshine" Summers出場
VJSING	請到Vijay Singh出場



▶學者　冰原一點虹　◆15P　◆100S





刺客任務 2



打開遊戲目錄中的HITMAN2.INI檔案，並加入下列文字：

enableconsole 1

如此將會提供密技控制台，遊戲中按 ^ 鍵打開控制台，並輸入下列密碼(大寫)：

IOIRULEZ	無敵(開／關)
IOIGIVES	得到所有武器及物品
IOIHITLEIF	生命補滿
IOISLO	慢動作(開／關)
IOIER	炸彈模式(開／關)
IOIHITALI	所有密技模式(開／關)
IOILEPOW	特殊攻擊模式(開／關)
IOIGRV	重力模式(開／關)
IOINGUN	得到釘槍
IOIPOWER	超強力模式





▶學者　nono　◆15P　◆100S



美國勁爆職籃 2003 (NBA LIVE 2003)



創造新人物時用以下名字，可以叫出特殊選手：

MIXTAPES	DJ Clue
DOLLABILLS	B. Rich
GHETTOFAB	Fabolous
GOODBEATS	Just Blaze
CALIFORNIA	Hot Karl
FLIPMODE	Busta Rhymes



超越3D遊戲的奇蹟發生

天·空·之·城

浮現



平步青雲穿越次元 · 吞雲吐霧挑戰極限

改版測試限時嘗味。天空之城搶鮮體驗

厭倦一成不變的戰鬥模式嗎？到【天空之城】體驗巔峰卓越、高人一等的尊榮享受。
1/18－1/22回饋玩家特別新增測試伺服器，改版測試限時嘗味，優鮮獨霸【天空之城】另類的壯麗山河，漫步在雲端。
1月18日天空之城改版包騰雲駕霧登場

2.0 改版 六大特色撥雲見日大公開

新增天空之城地圖	增加第二階段技能	攻擊狀態千變萬化
恣意遨翔穿梭次元間，挑戰不可能的自我極限。	22種多樣化進階技能，麻痺石化攻擊隨心所欲。	妨害對方動態或攻擊，有效掌控敵人一舉一動。
遊戲圖素全面重繪	嶄新怪物粉墨登場	多元化的裝備武器
煥然一新超精緻畫面，風格迥異的冒險新體驗。	伺機而動個個出奇招，比比看誰才是萬獸之王。	任意組裝新年新行頭，增強戰力決戰天空之城。

gamania® 遊戲橘子數位科技股份有限公司 台灣 台北縣235中和市中正路736號12樓之2（遠東世紀廣場）
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT CO., LTD. TEL: 02-8024-2002 · 0800-031-500 FAX: 02-8226-9936 http://www.gamania.com



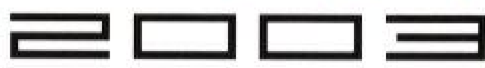
混亂冒險之2003年1.23大改版



http://www.gamania.com/loghaim/



矛盾・驚奇・新體驗



NAKO Interactive

Have a good GAME!



軟體世界雜誌社

叢書系列－精彩出集、值得收藏



參觀東京電玩展　完全攻略

隨書附贈二片精彩光碟--完整重現展示會場,N款強作廣告短片CD,解析度高達1280X960像素的現場照片+SHOWGIRL+COSPLAY收錄CD,讓您看個過癮！

第七封印

★售前設定集

內容概述

⊙世界設定\主要人物\2D美術設定\3D場景\援攻角色\劇情NPC\怪物妖精\開發部門訪談





仙境傳說online

★上手札記

內容概述

⊙仙境之初─介紹仙境傳說的基本資料，包括基本能力、基本屬性、基本資料、快速上手技巧

⊙仙境之士─介紹仙境傳說的各種職業、相關技能、轉職條件以及各職業入手指南，以及二轉新職業之造型與相關技能

⊙仙境之器─介紹遊戲中出現的各種武器、防具、道具，以及各種卡片圖片與功能介紹

⊙仙境之都─介紹各城市中各商店或公會的位置，全區地圖詳解與全部迷宮圖

⊙仙境之獸─介紹遊戲中出現的各種怪獸及相關出沒地點



櫻花大戰2中文版

★完全攻略本

內容概述

⊙第一部分─人物角色介紹篇

⊙第二部分─遊戲流程篇

⊙第三部分─女主角個別攻略篇

⊙第四部分─戰術指南

⊙第五部分─花組與敵機性能簡介

⊙第六部分─特殊事件一覽







三國群俠傳

★縱橫時空攻略大全

內容概述

⊙劇情攻略區—內含主線劇情攻略、支線劇情攻略、人物加入攻略、特殊事件攻略及小遊戲解答
⊙地圖場景區—內含遊戲大地圖、各場景解析圖及觸發事件所需之資料
⊙技能樹進階區—內含個人技能類、輔助技能類、武術技能類、法術技能類及主動、移動、被動技能類進階狀態
⊙資料表格區—內含我方人物技能全覽、影響智能勇的事件、物品道具全覽、全技能資料總覽及各種狀態資料

$250
NO.3121



第七封印

★呼荷啓示錄

內容概述

⊙封印人物–各主要角色身份背景介紹
⊙封印行程–詳細的遊戲攻略並有小提示及要點記錄
⊙封印器物–一般道具、合成道具、防具及水晶石一覽表
⊙封印足跡–各大城市及迷宮詳解地圖
⊙附　　錄–第七封印相關活動介紹

$199
NO.3128



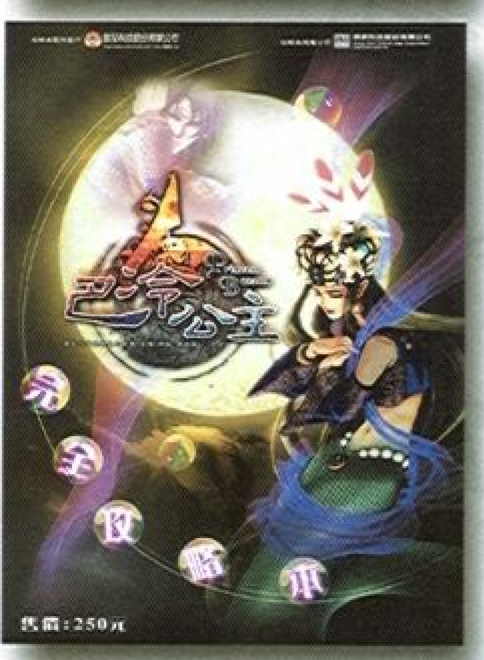
龍狼傳–破凰之路

★完全攻略本

內容概述

◎人物介紹篇—各角色之基本屬性、數值、絕計及計謀
◎招式剪輯篇—各個精彩招式之動畫欣賞、基本參數資料
◎物品道具篇—各武器、防具、物品基本數據
◎完全攻略篇—劇情式攻略指導遊戲行進中注事項及過關秘訣
◎地圖場景篇—遊戲內之有場景、迷宮大公開及寶物藏匿之處

$188
NO.3117



巴冷公主

★完全攻略本

內容概述

⊙完全攻略—遊戲1至9關完整劇情攻略
⊙機關地圖—重要地圖場景機關大解析
⊙原料調和—武器和藥草調配所需材料及產生結果
⊙動畫情景—遊戲精彩動畫之情景敘述
⊙手稿欣賞—原畫者之手稿欣賞
⊙附　　錄—經驗值取得、秘技技巧大公開

$250
NO.3122

請洽全省3C賣場、連鎖書局及全省各電腦門市選購 或
遊戲快遞購物網站 http://www.gamexpress.com.tw



咖啡蛋開發
遊戲龍科技股份有限公司
GameDragon Technology Co.,Ltd.
http://www.uczone.com
台北縣231 新店市民權路98-1號14樓
服務電話：(02)2218-1132



南俠展昭
龐子龍
現正好評發售中
嚇嚇叫滴即時制打架　龍蒸虎豆
今年春節　看展昭大顯身手!!!
這回　這回　死對頭錦毛鼠變成水姑娘啦~~
這下要怎摸打滴起來呀!?
到這裡來買喔~~
http://pglong.uczone.com/
APA
亞洲全通
中日超商

咖啡蛋開發





春節　遊戲龍爲你開啓奇幻旅程的大門

冒險　幻想　全新世界觀

盡在童話物語

顛覆童話　春節多媒體育樂展熱鬧上市

◆童話新生命
重新詮釋安徒生、格林童話以及伊索寓言的奇幻世界。

◆史上超大陣容演出!
46個童話世界中的故事及偉人全程參與。
譜出賺人熱淚(?)的史詩大作！

◆堅持可愛到底的搞笑路線！！
保證讓你看到童話角色不爲人知的一面！

哇哇哇~~~好漂亮的場景喔!!!我...我以後看不到了怎摸辦丫?!　(去買就好了咩)

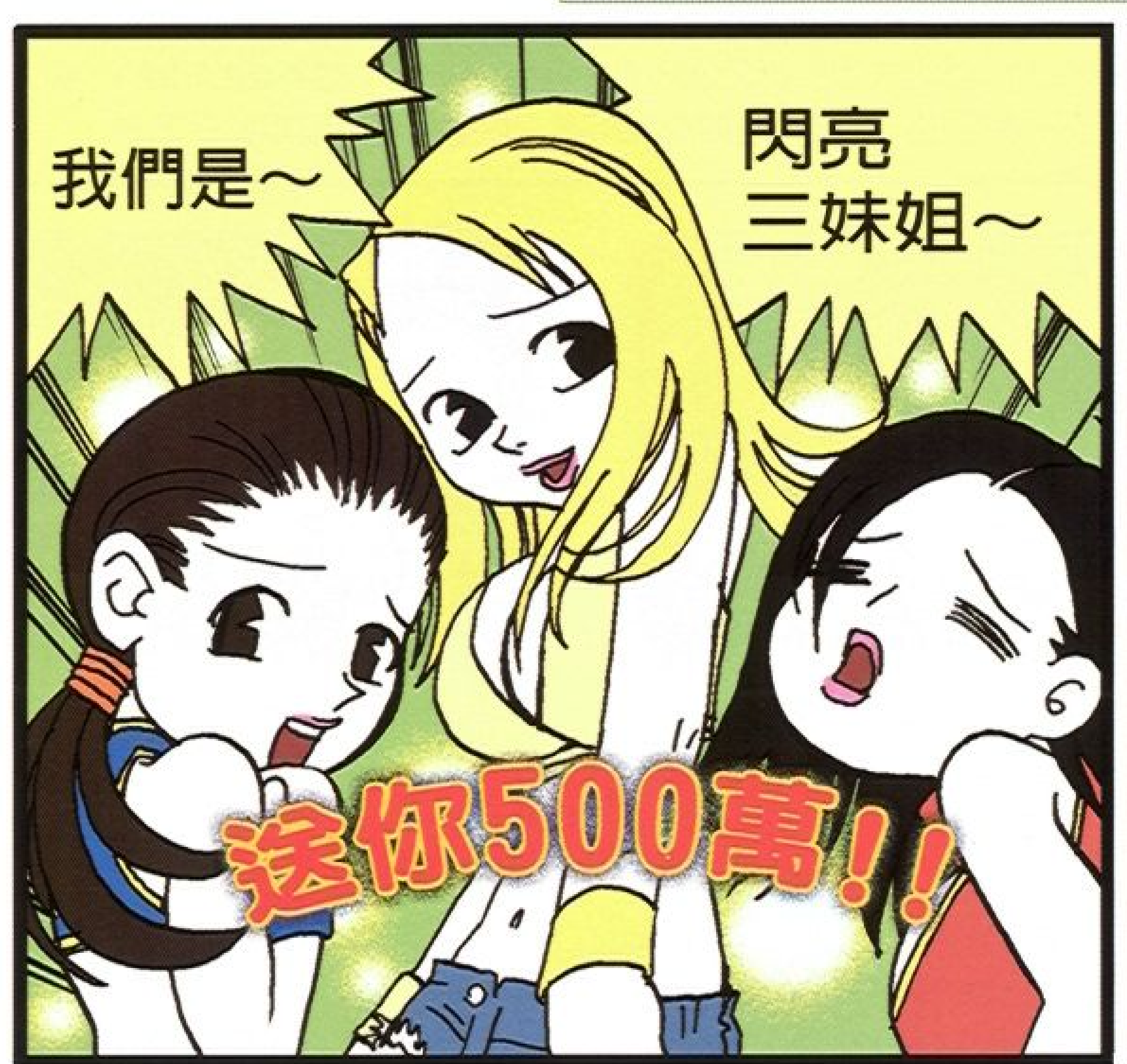
史上，國產 3D RPG 重大突破

遊戲類型：RPG（角色扮演） **上市日期**：2003 春 For Window 98/2000/XP



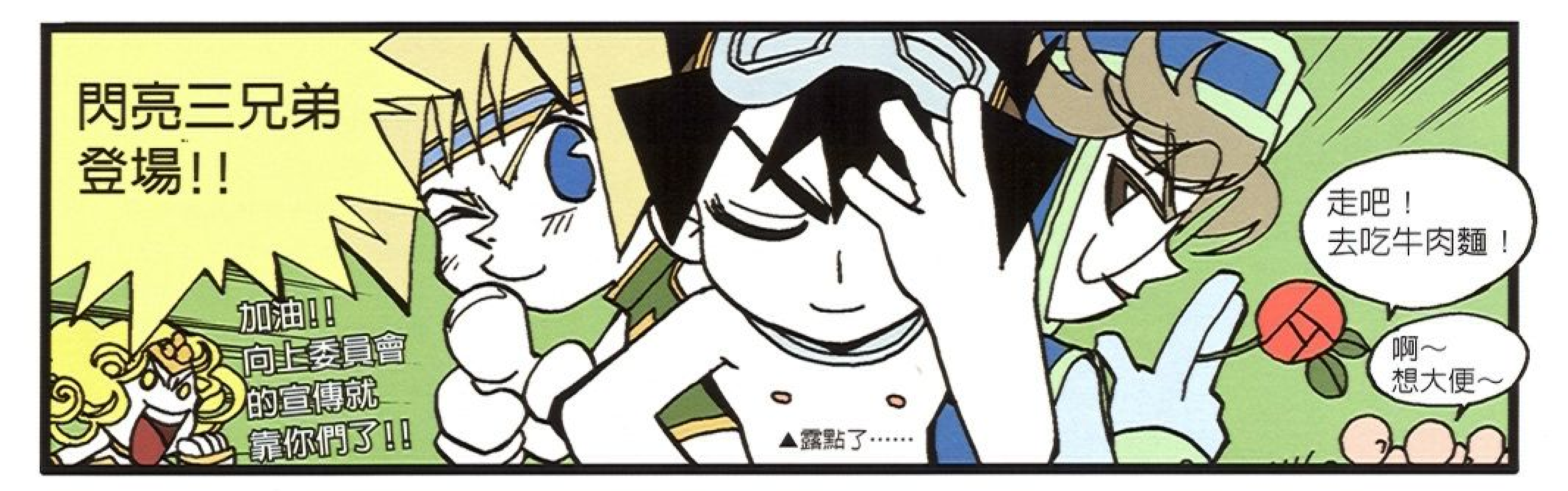


騎士團在此進行石盤的評鑑









遊戲向上委員會評議護照

委員會評議護照的內容分為劇情、操作、畫面、聲效、耐玩度、總分等六項，各項評議項目負責人會根據表現做出結論，依序為騎士團團長沙雷納、勇者阿雷斯、賢者尼爾斯、王國公主蕾蕾、索特王、整體評價則由遊戲仙人決定是否蓋上極品章，並由沙雷納和公主的表情來表示，要是該項目達到非常好的分數等級，該項目的負責人會出現以示慶賀，各位王國的子民要是看到「極品」出現，就是遊戲超棒喔！

E-MAIL 信箱—alex.sheu@msa.hinet.net



聖獨角獸騎士團
草民騎士—老芋仔

羅剎

由光譜資訊和日本知名的遊戲開發公司—工畫堂正式簽約在台發行的「羅剎」，是一款即時戰略的角色扮演遊戲，遊戲時空背景設定在三千年後的未來，描述人類為了擴疆闢土，成立了「銀河系地球聯邦政府」的組織，意欲維持宇宙的和平。但因該組織過度攘括宇宙的資源，使得周遭的星體出現嚴重的貧富差距問題；這樣失衡的資源分配結果，導致地球上數個不滿的組織，從而另成立了一個「戴克惑星聯盟」的反抗組織，從事長期的艱鉅抗爭活動。

玩家在遊戲中所扮演的是「傭兵工會」的領導者，持續的接受「地球聯邦」或是「戴克惑星聯盟」的任務委託，並由領導者親自帶領傭兵前往不同戰場執行各項性質互異的軍事任務。為了順利成功的完成任務，玩家必須在有限的資源下，對傭兵部隊進行最佳效率的培植與經營；並需於各式各樣的戰場上，運用每一位傭兵成員的專長技能，下達直接有效的作戰指令，再輔以正確的戰術謀略運用，務期完滿達成任務。



這是一個講求團隊合作的高難度遊戲，但所謂「團隊」也者，事實上則單指玩家而已；蓋因整個部隊全係由玩家一人所獨控，部隊或是採集體鬥毆，或是採分組進行方式，因應戰場情境與實際狀況，玩家隨時得有臨機應變的措施，否則非但任務難以達成，更往往會導致全軍覆沒的惡果。遊戲的難度不僅出現在戰術的運用，或是部隊置身在戰場時的操控，實際作戰時的臨場應變能力，更足以決定戰役勝負與任務成敗與否。尤其當部隊突然遭遇敵軍強大火力的密集襲擊時，玩家將會因慣常出現的手忙腳亂的臨場反應，而更加能夠體會這款遊戲的難度所在。



除開上列因素外，遊戲難度也取決於遊戲開始時對傭兵首領的選擇。遊戲設計有五位傭兵首領，各個角色的各項屬性值俱皆不同，連帶身負的絕技、特殊裝配的武器，以及所帶領的傭兵成員也殊異；如此多樣的組合結果，更加使遊戲難度跟著起了多樣的變化，從而讓遊戲的重複可玩性益形強固。即便是同樣的部隊、同樣的任務、同樣的戰場，重複的以不同戰略執行任務，俱都會獲致截然不同的興味的；如此既有規則限制、但卻又擁有極高自由度的遊戲內容，想必是極容易獲得玩家們的青睞，老芋仔個人也是喜歡得緊。

玩家在這款遊戲裡將會親身體會到資源嚴重不足的窘態，蓋因執行任務所獲得的報酬，以及在戰場上所獲得的武器、道具等，在數量上真箇是永遠的捉襟見肘；以此有限資源要對部隊成員做均衡性的經營培植，真是談何容易。於是乎，委屈隊員們「排排坐、吃果果」的平衡性雨露均霑，就成為玩家們心中無比的取捨痛楚了。這大抵是遊戲所欲附加的「社會教育」功能吧？吃得苦中苦，方為遊戲人！…話說回頭，遊戲若無這等艱辛的資源短缺困境，玩家從中所能獲取的成就感，大概也就不致這般強烈了。



遊戲場景的設計足可堪稱是「羅剎」最具份量的設計了，連帶使得玩家進行遊戲時所逐步開展出來的戰場地圖工作，亦十足富有征服的快感。至於人物角色的造型，工畫堂此番為了使這款遊戲在風格上有所突破，一舉捨棄了日本遊戲慣常所見且有點癡呆的「卡哇衣」人物造型，而改以體態豐盈、婀娜多姿，兼且性感誘人的成熟風格面世，無疑是對玩家尊眼極具“矯正”效果的。另如隊員在進行生化裝甲之後的前衛造型丕變，更加締造了隱諱、與一咪咪神秘邪惡的奇特視覺感受；身為傭兵部隊的成員，這樣的造型風似乎是更具有說服力的。







要說這款遊戲最教人不敢恭維之處，當屬設計得不太俐落的人物AI了。這項缺失在分秒必爭的戰場上，更突顯出其驚人的破壞力。諸如：當部隊成員執行過多項連續的動作之後，對於後續的動作指令會有“相應不理”的蠻橫脫序；而當隊伍整體行動時，亦時有部份隊員會穿牆進入建築物而無端引來敵軍的猛攻，或是獨自“擠”上原應飛行兵才能抵達的高地，而搞得自己“下不了台”；另如部隊成一縱隊行進時，在緊急遇敵而發動攻勢當頭，慣常見到隊伍後頭的隊員會困在障礙物之後，或者是傻傻的靜立不動而挨轟…玩家若要有效避免這些凸鎚的靈異現象，養成隊伍在執行過某項動作之後，重新按一下「停止」鍵（是停止動作鍵，而非遊戲暫停鍵）的美德，絕對是必須的遊戲守則。

此外，遊戲在中文化的過程中，亦留下了“不可抹滅”的污痕…執行任務之前最為重要的任務簡報，常見有語焉不詳的任務要點解說，或者是邏輯上前後衝突、矛盾的完成任務條件，這得老芋仔每一項任務都得身先士卒的親蒞戰場被轟得滿頭包，甚至在持續數小時的反覆無效征戰後，方得以進一步釐清任務的“原始”內容與重點所在。老芋仔爾來勤修口德，不再輕易的針對無足輕重的人事物放炮罵人；但若是被“白目”的遊戲情勢所逼，偶一為之也是傷不了老芋仔羽化成仙的正果的焉…奉勸各路翩翩正人君子切莫苦苦相逼，當知老芋仔終究還是老芋仔的（嚴正拒絕“狗改不了XX”的奉承與賀詞）…

這款遊戲另一項深為老芋仔讚賞的，是遊戲進行間所伴隨的活潑輕鬆的輕搖滾風格的配樂，讓玩家在衝鋒陷陣之餘，同時得有動聽音樂藉以緩和緊繃的情緒。此外，全程語音所達致的即時互動效果也令人會心莞爾，尤其是可愛的傭兵隊長那不時的“答令”語音更是傳神，真箇是教人戰死沙場也不心疼的。







遊戲護照

GAME PASSPORT



羅剎

設計公司：工畫堂

發行公司：光譜資訊

遊戲類型：即時戰略RPG

PⅢ-1GB、256MBDRAM、SBPC1128、GeForce3、50XCD-ROM

操　作	選單介面美觀詳盡，可惜人工智慧未盡完善。
耐玩度	多達五支傭兵部隊可供選擇，耐玩度十足。
劇　情	前後任務有連貫性，唯改版導致任務條件不夠詳細。
音　效	背景音樂動聽，音效與語音締造真實的互動情緒。
畫　面	畫面解析度不弱，場景設計富變化性。

工畫堂製作自有一定水準，遊戲以精彩的戰爭場景取勝，任務執行方式多變，極富挑戰性；可惜任務條件改版失真，平添遊戲進行的困擾。

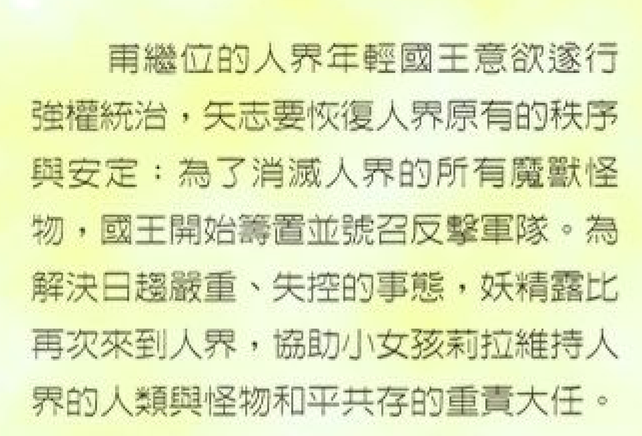


E-MAIL 信箱—alex.sheu@msa.hinet.net

聖獨角獸騎士團

草民騎士—老芋仔

聖界的奇蹟 II



天界瓦納斯住著掌管「恩惠」的天使族，以及掌管「試煉」的惡魔族，他們各自以神的名義，給予人界「恩惠」和「試煉」；在天神仲裁下，大致維持表面的平和。後因惡魔族國王庫魯傑洛對天神決定有所不滿，因而帶頭叛亂；並奪走擁有「生」、「奪」、「創」三種力量的神器逃往人界，相繼借用神器而創造出許多怪物。

甫繼位的人界年輕國王意欲遂行強權統治，失志要恢復人界原有的秩序與安定：為了消滅人界的所有魔獸怪物，國王開始籌置並號召反擊軍隊。為解決日趨嚴重、失控的事態，妖精露比再次來到人界，協助小女孩莉拉維持人界的人類與怪物和平共存的重責大任。

以神話故事為遊戲故事背景的「聖界的奇蹟 II」，主人翁罕見的設計為不諳世事、一派純真作風的小女孩莉拉，她除了要擔負起人界和怪物之間和平共存的天界使命外，尚須透過為數頗鉅的戰鬥來提昇實力；此外，還需運用遊戲所精心設計的合成系統自製獨門武器，或是合成各式道具自用，或藉以餽贈遊戲中的各色人等以提昇信賴度。這是一段足可左右人界命運的冒險之旅，莉拉的使命成敗，則完全取決於玩家們進行遊戲時的各式抉擇：遊戲的結局將因之而有大幅的差異，人類和怪物對莉拉的各別信賴度，將會導致兩大部族或是和平共存，或是兵戎相見。









設計成多重結局的遊戲已不少見，但大抵各式結局的構成條件俱都取決於遊戲中頻頻出現的選項因素，一旦遊戲進行到了尾聲，玩家通常也對結局毫無置喙之餘地；但這款遊戲卻很可愛的設計了合成系統，她可以讓玩家隨時自製禮物贈送特定的對象，藉以平衡人類和怪物之間的信賴度，並有效的掌控結局的取向。這般貼心的作法，方纔是將玩家當"頭家"的心態：玩家不僅能從中獲致極大的控制自由，更能夠運用存、取檔案的方式以遍嘗不同結局的況味，老芋仔個人頗感龍心大悅的焉。

再看這款遊戲的戰鬥系統也挺新鮮，她顛覆了遊戲慣見的團隊作戰既有模式，而自始至終都唯有主角莉拉一人單打獨鬥：在操控方式不嫻熟的狀況下，作戰的難度會相對提高不少；相反的，在摸熟劍類和杖類，以及各式法術的裝備、更換、使用等的操作方式以後，戰鬥隨即變得極其得心應手。玩家在戰鬥系統中也可選擇專攻劍類或杖類武器，但因劍類武器無法施用法術，置身於怪物頻頻重生的戰場上，確實是較容易導致險象環生的窘狀。玩家若是採取劍類和杖類武器彈性切換的方式攻擊，則兩者所獲取的經驗值會較為平均，不論所累積的絕招是劍術或法術，相信也必能帶給玩家截然不同的戰鬥感受。

由於人物造型是採 SD 的逗趣模樣呈現，因此在戰場上的行動會相對顯得極為靈活，唯怪物的動作也絲毫不含糊，於是又增加了戰鬥的緊張刺激。玩家在這款遊戲中所面對的大堆頭怪物，俱都有火、水、風三種不同屬性設計，玩家所採取的攻擊技巧，不論是以劍術或是魔法，俱也分為三種屬性茲以剋制，針對不同屬性的敵人，玩家當留意怪物生命值棒的不同顏色顯示，再施以相對應的剋制攻擊模式才能奏效；否則，在戰鬥過程中將會倍感艱辛，並且會莫名其妙的陷自己於極端虛弱的狀態中。



遊戲所設計的物品種類大致有三種，分別是武器、道具及食材，道具有提昇防禦力的鎧甲及魔法配件；食材則除了提供恢復性的效能以外，更可透過遊戲「合成系統」裡的「料理」和「器具」混合功能，自創出新的道具，自用或送禮兩相宜，送對了對象，還有相當程度可維持人界的和平共存呢！只不過，合成製作出的新穎道具究竟合不合胃口，或是能否發揮預期中的效果，則除了有賴玩家的運氣以外，還得靠玩家們多方試煉的經驗累積了。

除開上述可改變人類和怪物的信賴度方式以外，隨著遊戲劇情的推展，玩家在所有經歷過的事件中所做的每一項抉擇，也都會影響到兩大友族的信賴度。當任何一方的信賴度較高時，還能在該族類的店鋪裡以較優惠的折扣購置物品，而出售道具也會得到較高的折讓差價。為了提昇友族的信賴度，玩家該當從對話系統中去掌握送禮對象的喜好，如此才有助於挑選適合對方口味的物品相贈。莉拉在遊戲裡的終極目標，正是要使人界的人類和怪物得以永久和睦相處、和平共存，因此，極力設法取得雙方的平衡信賴度，也就成為這款遊戲一項出乎意表的重要課題了。

回頭看看這款遊戲的美術功力，自然也不會令玩家失望的；在對話系統中所穿插的巨幅人物畫像，更是美得賞心悅目，但又不致太過於誇張，例如女性身體的某個部位…針對這款遊戲能夠堅持“有所不為”，且不拿女性身體大作文章的“操守”，對於特別重視“婦幼安全”的老芋仔來說，肯定與評價自不在話下；而即便是怪物造型，泰半也是顯現可親可愛的模樣；加上遊戲在魔法系統所展現的突出聲光表現，遊戲整體所傳達的高超美術造詣，確實很值得玩家讚賞。

綜觀整個遊戲所呈現的最顯著優勢，即在於悠游其間所能領受到的極其恬適的流暢感；玩家在遊戲過程中絕無阻滯、延遲的不舒服，這對於講究速度的需求而言，的確是構成了加分的條件與效果。雖然遊戲的長度顯得有些不足，但看在上述的各項優勢，以及清新脫俗的背景配樂和音效，這款遊戲還是頗值得玩家一親芳澤的。









遊戲護照

GAME PASSPORT



聖界的奇蹟II

設計公司：CXC CREATE

發行公司：光譜資訊

遊戲類型：角色扮演

PIII-1GB、256MBDRAM、SBPCI128、GeForce3、50XCD-ROM

- 操作　介面簡潔有力，滑鼠鍵盤兩相宜。
- 耐玩度　隱藏性的多重結局可引發玩家窮究的心理。
- 劇情　故事背景缺之新意，但劇情進展平順，有脈絡可循。
- 聲效　背景音樂輕快動聽；音效則於戰鬥時方能見出真章。
- 畫面　人物造型不落俗套，角色清晰易辨，畫面比例嫌小。

天界人界魔界的故事耳熟能詳，所幸劇情編排節奏輕快，差堪彌補遊戲故事之不足；美術造詣最是膾炙人口，成就凌駕前作；戰鬥方式富有變化，且可由玩家隨意切換，自由度極高。



聖獨角獸騎士團

星河騎士—G.R.X

救世軍



救世軍是一款全中文化的 3D 冒險 RPG 。以筆者的感覺來看，這遊戲畫面幾乎沒有辦法跟時下華麗的3D遊戲相提並論，而僵硬的鍵盤操作方式也讓習慣滑鼠操作的玩家格格不入。不過，如果以一個純正RPG的眼光來看的話，豐富的事件任務，日夜作息完整的NPC活動變化，再加上全中文化的劇情內容，倒還那麼一些長處可以讓人一玩的。不過前提是，你得有很多很多的時間與耐心，可以忍受遊戲那超緩慢的讀取與載入速度。

第一次看到救世軍這一款遊戲時，筆者是被中文化這三個字所吸引的，在RPG已經不多的今日，一款全3D的動作RPG更是不多見的。再加上全中文化的訊息對話，相信更能讓玩家們融入遊戲中的冒險故事。

豐富的劇情跟細膩的互動介面

遊戲的進行方式其實算是蠻典型的動作冒險遊戲，玩家操作著主角在廣大的 3D 遊戲世界中到處旅行探險（說旅行好像有點太愜意了，其實主角是被貶進那個世界的）。雖然遊戲在動作方面的比重不算低（除了一些地方讓你跳來跳去外，玩家必須很敏捷的揮舞手上的武器攻擊敵人，並且運用各種熱鍵閃避敵人的反擊），不過仍是有相當完整的 RPG 式屬性技能甚至魔法，再加上豐富的劇情任務與 NPC 設定，使得遊戲營造出相當有內容的 RPG 式玩法。比起一般動作冒險遊戲來說，『救世軍』可說是更具有深度與耐玩度。

剛開始進入遊戲的玩家相信很快就會發現到，遊戲在人物與物品間的互動可說是相當細膩的。只要在遊戲中看幾來好像可以去動動看的東西，都幾乎真的可以動。像是城門旁的旋轉把手、火爐、烤爐箱子及磨石機等等。在冒險旅途中，你經常會驚訝說：哇！這個真的可以動耶！不是只是擺好看的而已。也正因如此，整個冒險世界給人的感覺可說是相當精緻與細膩的。

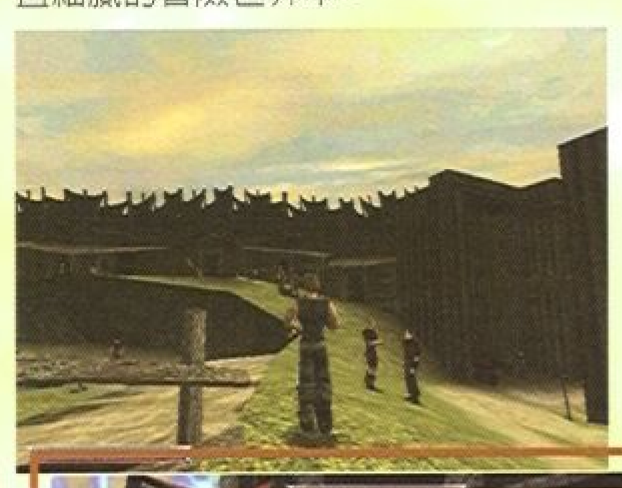
此外，漂亮的日夜變化可以說是遊戲中的一大特色。從早晨、中午、黃昏、到夜晚，在每一個時段中，你都可以看到冒險世界中呈現出該有的變化。而除了景觀上的變化外，更讓筆者佩服的是連NPC都有作息與工作變化。以一個守衛來說，該站崗的時候就站崗，該閒逛的時候就閒逛，該休息的時候就休息，該睡覺的時候就會去睡覺，一天的行程一點都不含糊。

就是這樣，其實『救世軍』可以算是一款內容相當紮實的動作冒險遊戲，再加上相當徹底（只差人物語音沒有中文化囉）的中文化，使得它著時有足夠的內涵本錢吸引玩家暢遊在這個精緻而且細膩的冒險世界中。



令人頭冒三條黑線的畫面跟操作方式

不過可惜的是，除了劇情與互動方面外，這遊戲在很多地方都會讓人頭冒三條黑線。首先來看看畫面，第一次進入遊戲時，在開場畫面就把筆者嚇了一跳，粗糙的 2D 畫面圖像跟超級鋸齒狀的中文選單。挖勒，這一看就知道至少是三年前的水準的東西嘛！怎麼會在2002年的今天還會玩到這種遊戲？不死心的筆者不斷的安慰自己，『不會啦，這只是開場畫面而已，遊戲裡的 3D 畫面一定會讓人滿意的，畢竟現在 3D 技術那麼進步，不會差太多的啦！』。結果在經過超久的讀取後，終於進入了遊戲畫面，筆者看到後的第一個反應就是：是不是我的 3D 卡沒有驅動成功，或者是遊戲找不到我的 G-force3 顯示卡呢?









遊戲向上委員會

救世軍

在仔細的找過遊戲中所有資料跟選項後，筆者終於確定了這遊戲並不是沒有驅動 3D 顯示卡，而是遊戲的畫面真的就是這樣而已，粗糙的鋸齒狀 3D 造型，幾乎沒有任何時下 3D 遊戲所擁有的特效。終於，筆者的額頭冒出了三條黑線...這原來真的，我真的在 2002 年玩到這種畫面的 3D 遊戲。

然而，事情還沒有就這樣結束呢，當筆者含著感動的眼淚（好久好久沒有看過這種畫面了），很努力的翻開說明書，準備展開冒險之旅的時候，竟然發現......，這遊戲......這遊戲真的是以鍵盤操作為主的 3D 動作冒險遊戲，除了基本的視點觀看之外、移動、左右位移等，甚至遊戲中很多選擇介面跟狀態選單根本不支援滑鼠（連選單介面都不支援滑鼠，請用鍵盤上下鍵選擇開始或載入遊戲）。真的，像購買物品、使用物品、學習法術等等，都只能用鍵盤上下左右鍵慢慢選擇。



沒錯，筆者的確知道在早期，很多的 3D 動作遊戲主要還是以鍵盤操作的，可是這遊戲......這遊戲是 RPG 啊！使用物品、購買、對話等一堆的選項。竟然都叫玩家自己用鍵盤上下左右鍵一個一個跳格選擇。阿勒！額頭又冒出了三條黑線...。

最後殺手 緩慢的讀取速度

雖然在畫面與操作方面，被遊戲施以連續必殺記重擊後，筆者依舊是挺著殘破的身軀，很努力的繼續美麗編輯大人所交代的使命跟任務。終於，筆者還是發現了這遊戲一些還蠻不錯的長處，像是豐富的劇情、細膩的互動介面等。筆者於是很用力的玩著這一款遊戲（玩了快一個月 =_=），期待能找出更多的有趣的內容，讓玩家知道，但是......但是這遊戲的讀取真的好久啊！





由於遊戲中充滿很多的選擇與對話，玩家必須常常用儲存及載入的方式來判定正確的選擇（RPG嗎，這是常有的）。可是這遊戲不知道是為什麼，連一個儲存的動作都要快5秒，而載入更久，保守估計至少有一分鐘以上。每次就這樣在等待的時候一點一點的將冒險者的耐心磨光。

走在路邊好端端的被不明的強怪打死，請等待漫長讀取.....

對話選項中一不小心鍵盤多按了一下，被NPC砍死。請等待漫長讀取......

為了完成任務，跟NPC戰鬥被秒殺。請等待漫長讀取.....

終於，勇者被補上了最後致命的一擊，我敗了，我真的被這遊戲打敗了。

正如筆者一開始所說的前言，千萬不要用時下的 3D 遊戲的眼光來看它，不然那種畫面跟操作是會讓你玩不下去的。你要用玩純正 RPG 的心態，把注意力放在劇情，去體驗遊戲中為你創造的冒險世界，這才是最重要的。

遊戲護照
GAME PASSPORT



救世軍

設計公司：shoe box

發行公司：英特衛

遊戲類型：角色扮演

P4、512MB RAM、GeForce3、50x CD-ROM、SB-LIVE 音效卡

操　作	非常古老的鍵盤式操作，滑鼠只是點綴用的。
耐玩度	遊戲的玩法相當自由，使得遊戲耐玩度不錯。
劇　情	任務內容豐富，有典型 RPG 該有的厚實感。
音　效	人物語音變化豐富，這點倒是足以讓人給掌聲了。
畫　面	在 2002 年的現在，有點讓人冒出三條黑線的畫面效果。

千萬不要用時下的 3D 動作遊戲的眼光來看它，不然那種畫面跟操作是會讓你玩不下去的，你要用玩純正 RPG 的心態，把注意力放在劇情的話，你會覺得這遊戲其實還是蠻有趣的。

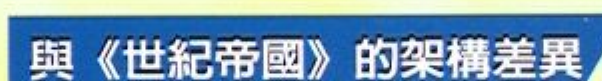




騎士─諸神之黎明

神話世紀

《神話世紀》可說是Ensemble Studios繼《世紀帝國》系列後又一推出的即時戰略遊戲，內容以希臘、埃及及北歐三方面的神話為背景，創造出了這款融合古文明及神話色彩的佳作。就筆者來看，本遊戲的某些部份其實有不少《星海爭霸》及《魔獸爭霸3》的特色存在，可見該製作單位的確不因原有成績而自滿，而更用心地在遊戲品質上精益求精，企圖再打造即時戰略遊戲之另一個新的里程碑。



與《世紀帝國》的架構差異

首先就民族勢力的架構來看，《世紀帝國》雖然有十幾支不同的民族，但是除了某些能力的增減及兵種略有差異之外，其操控方法及整體架構其實都大同小異；而《神話世紀》雖然只有希臘、埃及及北歐等三個民族，但是每個民族的特性差異就相當大，像是希臘民族就是正統派的《世紀帝國》架構，各兵種能力平均；埃及民族則是以法老為重心的君主制，如何運用法老的能力將決定其強盛之程度；而北歐民族其高機動性的資源採集及可建造各式建物的步兵群，正說明了它們屬於典型的游牧(或者該說是劫掠)民族。光這三種民族的上手玩法就各有不同，其實筆者覺得這點倒頗像《星海爭霸》的三大種族之差別，讓玩家得以體驗三種不同的玩法及樂趣。

為了增強這三支民族的特性，並融入宗教神話的色彩，《神話世紀》的時代升級採用了神祇崇拜的方法：由於每個民族都有三個主神及諸多衆神，升級時可以選擇不同的神祇(代表不同的科技文明發展)，所以隨著崇拜的差異，各民族的進化都各有二十餘種變化，因此大幅提高了遊戲的變化性，就耐玩度這點而言可說是相當成功。





神祇對於遊戲的影響

不論是信奉何種神祇，除了祂們所加持的優勢之外，還會賜予信奉者一項獨一無二的神力，雖然神力只能使用一次，但是適當使用效果卓著的神力可以有效地提升我方優勢；像是希拉的閃電風暴可以攻擊廣範圍的敵方部隊，造成其重大的損失；索瑟的隕石雨可以大幅破壞對方的建物，海爾的滅絕巨龍可立可召喚一隻生命力達1800的噴火飛龍加入戰場，凡賽提的生命之泉則可以回復附近的部隊生命力...這些神力有時將成為決定我方成敗的關鍵。

跟《世紀帝國》比起來，《神話世紀》在資源方面取消了石礦一項，加入了特殊的“眷顧值”。這眷顧值可說是研發諸多神祇科技、召募英雄及神獸部隊之所需，



雖說在遊戲中就算不用任何眷顧值也可以打敗敵人，但是能妥善應用的話，保證結果大不同。由於三支民族取得眷顧值的方式也大不相同(希臘為派村民到神殿祭祀，埃及人建造紀念碑即可持續獲得，但北歐民族得不斷戰鬥以取悅神祇來獲得)，因此在應用時機上也會有所差別。

眷顧值是否足夠，除了研發某些必須用到眷顧值的科技之外，最大的差別還是在英雄及神獸部隊(神話單位)的徵召。英雄可說是《神話世紀》中的明星角色，尤其是埃及的法老，更是牽一法而動全身之存在；神獸部隊則是各神話中出現的怪物，由於這些部隊不僅對一般人類士兵有極強的傷害能力，而且還各具有石化、拋離戰場、集團攻擊等特殊能力，所以對戰局之影響不言而喻。





單人戰役劇情倍增樂趣

除了一般玩家注重的隨機地圖及遊戲對戰之外，《神話世紀》也提供了一個長達 32 關的劇情戰役來讓玩家體驗各民族的風貌；在劇情中，玩家扮演上古時代傳說中亞特蘭提斯大陸的英雄－亞肯多斯，為了保衛家鄉，前往世界各地歷險作戰。這段劇情將會適時的讓玩家接觸並運用三大民族的勢力，而四種難度的選擇，可讓初上手的玩家或慣於征戰的老鳥都能得到相當的樂趣。

畫面、音樂及音效

安裝完進入遊戲時，雖然筆者使用 P Ⅳ -1.4G 的電腦，但是在播放片頭動畫時仍略有延遲；在進行遊戲時也偶會當機，這在筆者進行《暗黑破壞神 2》時也有類似的情況，雖然遊戲中也另外提供了安全視訊及沒有聲音兩種模式，但是情況也沒多大改善，因此各位在進行遊戲前最好先將一些常駐程式關閉，以遇不測之災。

在遊戲進行時，畫面的確表現得頗為精細，在筆者使用 1024x768 的解析度下，畫面仍少有延遲之現象，而當使用隕石雨轟炸敵人大本營時，其壯麗的程度真是令人嘆為觀止！背景音樂也頗且切合各民族的特性，尤其是進攻對方城鎮中心時，轉為激昂的音樂更讓人熱血澎湃；語音方面的表現也頗為出色，在中文改版的情況下，劇情表達的人物配音不僅恰如其份，各部隊在工作或戰鬥時的音效也是充份表達出其效果。



筆者認為，《神話世紀》不僅保有了《世紀帝國》原有的優點，又加入了《星海爭霸》的種族差異特性及《魔獸爭霸 3》的英雄概念（雖然《世紀帝國》之前也有英雄，但不過是戰力較強的部隊，並無本身特色），因此相當值得所有即時戰略迷一玩。







遊戲護照
GAME PASSPORT



神話世紀

設計公司：Ensemble Studios

發行公司：台灣微軟

遊戲類型：即時戰略

PⅣ-1.4G、256MB DRAM、GeForce3、8X DVD-ROM、內建音效晶片

- 操作　妥善使用滑鼠及熱鍵的話，將有事半功倍之效果。
- 耐玩度　三支民族的差異再加上神祇的特性，更增添了無限的變化性。
- 劇情　長達 32 關的戰役雖然如同英雄史詩般壯闊，但也無法一蹴可及。
- 聲效　中文化的全程語音配得相當良好，各音效也表現得頗為出色。
- 畫面　戰鬥時最能表達出其精細的程度，施展神力時更見其壯麗。

系出名門，不僅是即時戰略遊戲中少見的佳作，更是目前冷縮的單機遊戲市場中一個強力的生力軍，不論有無玩過《世紀帝國》的玩家，都不應錯過這款融合古文明及神話色彩的佳作。

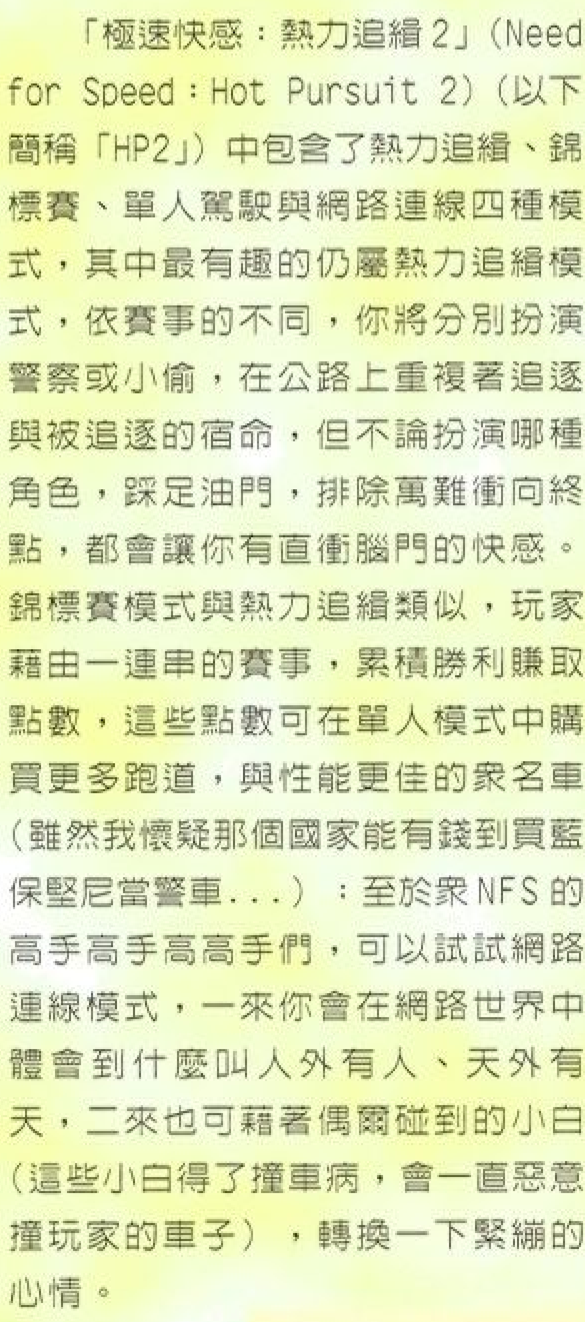




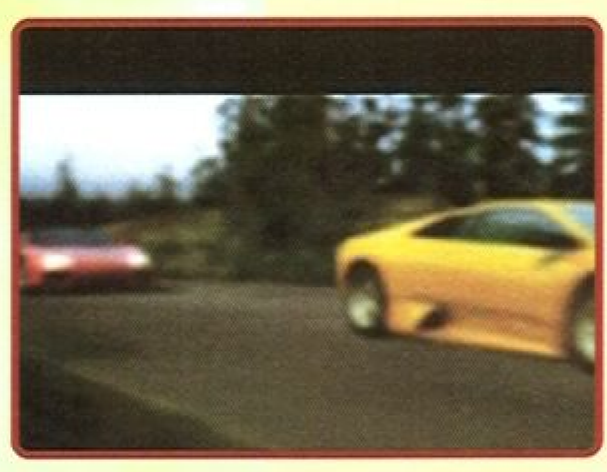
騎士—痞子黃

極速快感：熱力追緝2

「呼叫48號，有輛藍色的BMW 正在公路上狂飆，這樣肯定會鬧出人命，我正在追緝中，請支援我！」聽到這段警用呼叫器間的對話，所有曾玩過「極速快感：熱力追緝2」的玩家們，肯定都會熱血沸騰吧？在漫長的等待後，EA終於推出了「HP2」，以饗全世界的NFS迷，但包裹在亮麗招牌下的這款續座，卻在推出不久後成了人人喊打的續貂之作。



「極速快感：熱力追緝 2」(Need for Speed：Hot Pursuit 2)(以下簡稱「HP2」)中包含了熱力追緝、錦標賽、單人駕駛與網路連線四種模式，其中最有趣的仍屬熱力追緝模式，依賽事的不同，你將分別扮演警察或小偷，在公路上重複著追逐與被追逐的宿命，但不論扮演哪種角色，踩足油門，排除萬難衝向終點，都會讓你有直衝腦門的快感。錦標賽模式與熱力追緝類似，玩家藉由一連串的賽事，累積勝利賺取點數，這些點數可在單人模式中購買更多跑道，與性能更佳的眾名車(雖然我懷疑那個國家能有錢到買藍保堅尼當警車...)；至於眾NFS的高手高手高高手們，可以試試網路連線模式，一來你會在網路世界中體會到什麼叫人外有人、天外有天，二來也可藉著偶爾碰到的小白(這些小白得了撞車病，會一直惡意撞玩家的車子)，轉換一下緊繃的心情。



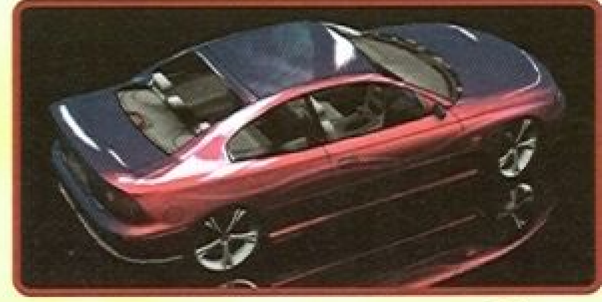


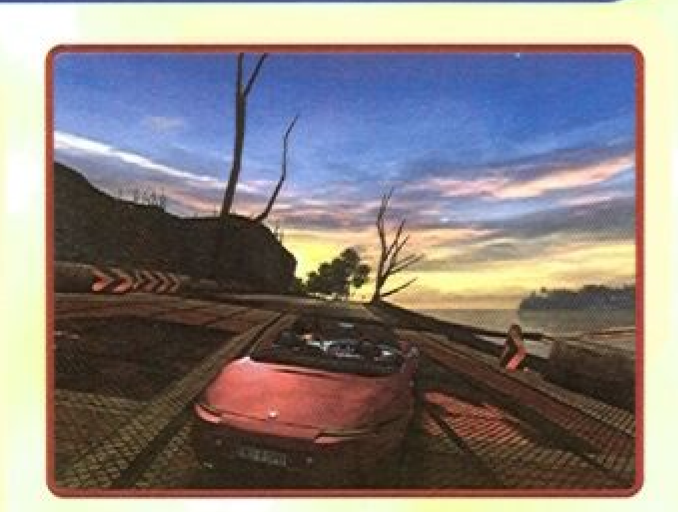


「極速快感」系列前作的影子在「HP2」中仍處處可見，如隱藏的古怪捷徑、受撞擊後會變形的車體、各型各色等著被撞飛的路障、可嚇走街車的喇叭，還有特別為警察設計的陰險招數，如放炸彈的直昇機、埋伏在路上的拒馬等。另外本作也加入了一些新噱頭，如狀似駭客任務的 360° 旋轉鏡頭等，這些有趣的小設計進一步提升了「HP2」的駕駛樂趣，有些則成了經典，成了其他賽車遊戲模仿的典範。

「HP2」的畫面表現維持一貫水準，乾淨不造作，該有的細節如即時陰影、車體反光、車手細微的駕駛動作等，賽車遊戲該有的細節在本作中通通有了，但比起乍見前作時那種驚豔的感動，卻難以在本作中找回。







音效的表現不錯，熱血的 Heavy Matel 配樂仍被保留了下來，車子的語音介紹還在，開啟 5 聲道支援後，帶有都卜勒效應的警笛聲、和車子由後方超車的走位音效，亦可明顯的聽出，車體撞擊聲依然紮實地「拳拳到肉」，這點最令人激賞！

遊戲的操控性尚佳，我試著以鍵盤、PS 搖桿與力回饋方向盤輪流操控車體，最後卻是以PS 搖桿勝出，原因並不是搖桿的操控性最佳，而是搖桿上眾多的按鍵能讓我定義更多的對應熱鍵。五代中那種「滑滑」的優異操控感不見了，且遊戲也不支援PS搖桿的震動功能，不過大致來說車子都算好開，各車種間的性能差異雖不明顯，但仍能微妙的感覺出來，這是款駕駛樂趣高過細節考究的賽車遊戲，對於操控的要求，就不用太吹毛求疵了。





縱使有著系列作招牌的光環護身，且從上述看來，「HP2」該是款四平八穩的賽車遊戲了，但事實上，「HP2」並不是一款成功（我實在不想用失敗來形容）的遊戲，這是因為這款遊戲有著兩大致命傷，第一個致命傷是不可思議的高配備要求，我曾一度相當自豪於自己的電腦配備，一直到碰上這款「夢幻遊戲」（這裡的夢幻並非意指遊戲樂趣、而是你得要有台夢幻配備的電腦），在某個充滿著參天大樹的賽道中，既使我將畫面開到640*480*16bit的蹩腳程度，遊戲仍倔強的展示著如「幻燈片」般的畫面，這下我對自己的配備完全心寒了，但事實是，「HP2」的要求配備高，並不是因為用了什麼最先進的3D技術，而是製作小組並沒將遊戲最佳化，這對一個已經擁有五套系列作的招牌遊戲來說，真是該打屁股的。

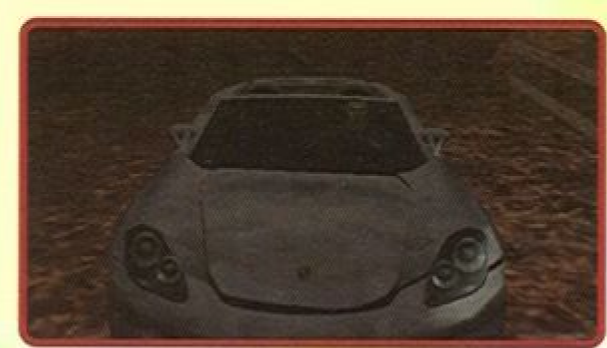
第二個致命傷，則是要命的重播模式，都已經21世紀了，這世界竟然還有重播模式不能切換鏡頭的賽車遊戲？因此，縱然汽車模型製作的再精細、賽道再漂亮、過彎甩輪再帥氣，不能在重播時用美美的鏡頭切換，不能將重播存檔放到網上臭屁一下，一切都是枉然啊！

這兩大致命傷在國內外都造成了廣泛討論，不少NFS迷甚至直接「上書」給官方，要求推出更新檔改善，但我覺得這可能永遠難以實現，第一，切換鏡頭的程式和遊戲最佳化，都難以靠著更新檔來達成，除非大幅翻新整個引擎核心；第二，其實「極速快感」的原創小組在製作完PS2版本的「熱力追緝2」後，便給美國EA拆散到各個研發小組去了，這款「熱力追緝2」是由全新的小組製作的，所以才鬧出了畫虎畫皮難畫骨的糗事，現在有傳言EA將集合原作小組重新製作「HP2」的SE版本，至於可性度多高，我們就拭目以待吧！



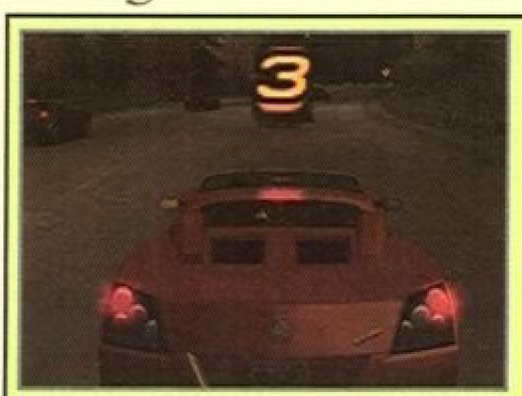


身唯一個NFS迷，我必須說我相當難過這次的續作竟如此的不濟，雖然這款遊戲保留了不少系列前作的創意，畫面、音效、操控也都中規中矩，但背負著NFS招牌光環的續作，本來就必須以更嚴格的眼光來檢驗的，若你只是想要一款不需費心調校車體、便能充分享受駕駛樂趣的賽車遊戲，「HP2」或許是個選擇，但若你跟我一樣是NFS迷，那「HP2」還是別碰的好，免得既傷了荷包又傷了心。



遊戲護照

GAME PASSPORT



•極速快感：熱力追緝2•

設計公司：EA

發行公司：美商藝電

遊戲類型：運動

Athlon1.6G、256MB SDRam、GeForce4Ti-4200、SB Live5.1

操　作　駕馭感不錯，車子不算難開，表現中規中矩。

耐玩度　解決完單人模式，還有網路上的對手讓你永不寂寞。

劇　情　沒有劇情

聲　效　背景音樂依然熱血、定位感的表現不錯。

畫　面　該有的特效都有了，但少了令人眼睛一亮的驚豔感。

跟警察飆車實在是個刺激過癮的點子，不過這創意是幾代前傳下來的，誇張的配備要求讓人吃不消，簡陋的重播模式更讓人氣得跳腳，雖然這是款四平八穩的賽車遊戲，卻絕對不是一個成功的賽車遊戲經典續作。



漫遊者旅店

線上遊戲遊記大公開



住宿明細

「歡迎來到漫遊者旅店，本店提供典雅的住宿環境以及精緻的餐點，包你有賓至如歸的感覺。本店不收現金，也不接受刷卡，只接受提供一則你的小故事，歡迎多加利用」

只要是所有的網路遊戲或連線對戰遊戲，像是天堂、金庸群俠傳、仙境傳說、魔力寶貝、神之領域、奇蹟、深邃幻想、軒轅ONLINE、神州、魔獸爭霸三、暗黑破壞神2……等，都可以在此投稿。趕快來一展你的文章才華，將你在遊戲中不管是快樂的、有趣的，亦或是感傷的經歷、活動寫出來，刊出後將會得到經驗值和優渥的S幣，來稿請寄至editor@swm.com.tw即可。

PS 有圖片的話更好，圖片盡量加註說明（免得不熟的遊戲不懂圖片意義^^"）。文字檔中請註明如遊戲名稱、所在伺服器、ID、職業等基本資料，視遊戲的不同而略有改變。

強力徵求天堂、金庸群俠傳及仙境傳說的文章，不限期徵稿。

三國演義 Online 三英戰呂布

史上最強國戰SNG連線報導



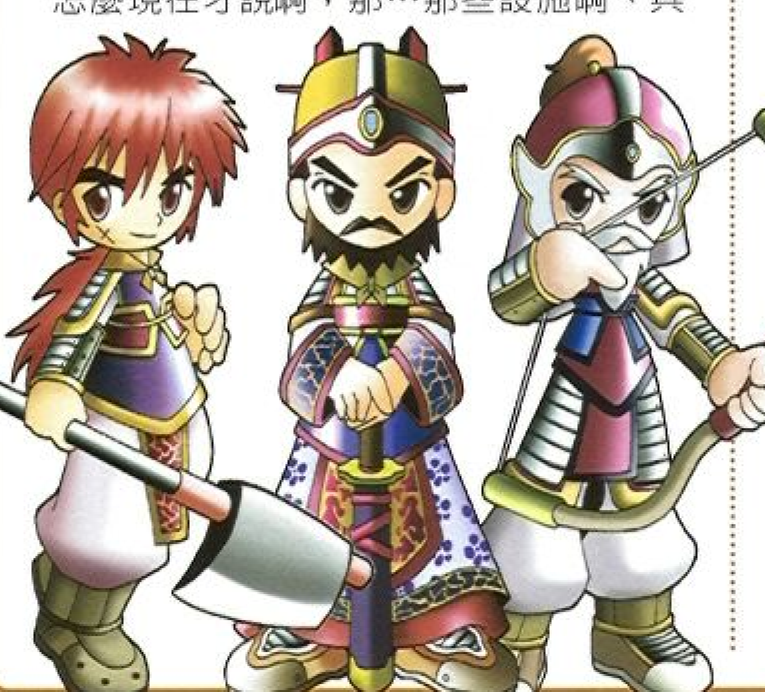
澤三 | 菜菜子 | 義士

漫遊者/菜菜子 | 30P/600S



最強的開端！

12月的某一天，我被組織幹部通知，「喂，明天要打國戰了！」「什麼！？」我以高八度的音調回應。「你怎麼現在才說啊，那…那些設施啊、兵馬、糧秣還有武器什麼的夠不夠啊？」「沒問題啦，頭目早就發下去執行了，咦？你沒被指派嗎，對啦也難怪，你不過是一個菜到不行的義士而已」「……你少瞧不起我，我有被指派製作兵器的工作啦。」「喔～好吧，那你加油，我先去掛網了QQ」「881」



自從上次發生組織攻下城池，但因為那天我卻去喝喜酒而沒上線的烏龍事件之後，我在國戰伺服器練了不下百場，對玩家也好、對NPC也好，我參加的那一軍都以懸殊的戰力將其剿滅，所以明天的來臨，正是對我的成果驗收，我一定要殺得敵人落荒而逃！

開戰前人滿為患，幾乎擠爆整個營地，當然其中也包括許多傭兵



壯盛的軍容，誰人甲我比



緊鑼密鼓　踏上沙場

翌日終於到來。晚上6點20分左右，夥伴們陸陸續續來到當地，只見剎時間原本空蕩蕩的地方擠滿了人，其中不乏前來襄助的善心人士。其實說善心也不對，他們根本就是名符其實的好戰份子，看到哪邊有國戰可打就先跳到哪一個組織，打完了再被踢出來，既方便又輕鬆，其實這和現實世界的「傭兵」差不了多少。查看一下編組名單，48人出動，全滿；再看兵力，60萬人，全滿；再看馬匹，30萬匹，還是全滿；訓練度呢，100又是全滿，這樣壯盛的軍容，等下一定能和敵軍來個激烈精采的大戰！時間一到，所有人咻咻咻地全部飆進了國戰戰場上，正式開戰啦！



▶ 新野城現在我看即使是魔戒遠征隊，要攻下來也是難如登天



▶ 最後一支軍師的隊伍，現在已經消失在重重包圍的藍軍當中，戰爭真是殘酷



快速結束的戰役

進去之後只見舉目皆藍，除了寬廣的平原地形之外，我們新野城外一圈又一圈密密麻麻的都是守城的藍軍，嘿！這樣要輸會不會太難了點……。咦？攻城的紅軍呢？怎麼好一會兒了都沒見到他們啊？只見天色亮了又暗，暗了又亮，兩個晝夜都不見敵人來挑戰，游標開始搜尋地圖上敵人的蹤影……。先看上面…左邊…下面…有了有了，敵人在左下方，趕緊打勢頻叫大家來攻擊，大家衝吧！我也指揮著被編到的肉墊步兵，一馬當先衝向敵軍。

不大對勁，敵人怎麼那麼少，數一數才3支…等一下，抓到敵人大將了？喂喂喂，不會吧，抓住敵人的君主了？雖然最後一支軍隊還在逃，但是不一會就被前後包抄的我軍截斷去路，旋即湮滅在重重的圍剿行動中……，這次是敵軍的軍師。什麼！這樣就結束了？當畫面出現新野城之戰的結果時，相信包括我在內的所有夥伴們，一定啞口無言起來…敵人真的只有3人，剛好分配君主、軍師和大將，也真難怪他們會輸，這實力可不是普通的懸殊呢。

▶ 大將與君主前後不到2分鐘便束手就擒，這仗還有啥好打的？





回到當地之後，大家開始討論起來，「聽說這個XX家族是我們伺服器的第一大勢力耶」「是嗎？怎麼才來3個人啊！」「搞什麼，我還為了國戰特地和我店長調班趕來的耶，現在不到十分鐘就結束了…」「好餓喔，我要去吃飯了」「…………」難道，這就是我期待已久的國戰嗎？我花了上百場的時間，放下我練技打怪的時間，才換來10分鐘既不緊張又不刺激的戰場巡禮？我不要啦！！拜託以後要來攻城的人，準備好再來好不好！

▶ 作戰結果，竟然才打了5天，堪稱是史上最強國戰！

新野城之戰結果

戰役時間　經歷5天

攻方全滅　<<X堂>>　勝利了

	主攻部隊	防守部隊
部隊名稱	[illegible]	<<X堂>>
總大將	保利達	[illegible]
總軍師	[illegible]	[illegible]
將領總數	3	48
將領陣亡數	3	0
將領失蹤數	0	1
士兵總數量	[illegible]	591936
士兵陣亡數	52718	0
殘存總兵糧	0	565491
戰場之虎		[illegible]
殺敵將數	0	2
殺敵單位數	0	5
殺敵士兵數	0	12923

魔力寶貝

打敗神獸史雷普尼爾

雙子 瘋狂攔截者 弓箭手

漫遊者/許崇邑 20P/400S



失敗初體驗

一開始聽有些人說神獸史雷普尼爾很好打，弓箭手去打就贏了，根本不用找魔術師，因此我就和另一名弓箭手去打，結果神獸史雷普尼爾還沒打到，就已經先上西天了，因為我的同伴始終打不到大地翼龍的鱗片，外加我狂遇怪，因此戰力被磨光，就只好躺在地上數星星，而且還掉魂=_="。

▶ 魂掉了…還要花那麼多金幣取回 >_<



試煉的開端

為了報仇外加雪恥，這次找來了魔術師助陣，威力果然不同凡響。首先我們在西醫集合後出發，到里謝里雅堡的啓程之間，傳到了傑諾瓦鎮(通過新海洞也可以到達)，之後進入醫院的2樓找阿斯提亞的神官比爾班說話，他會給你一把貝茲雷姆的鑰匙，然後告訴你「只有你一人、或是2個人以上的話是不能接受這個試煉的，貝茲雷姆的迷宮在村外的西北方。」於是我和另一名魔術師，就踏上了試煉的旅程了。

▶ 帶我打神獸的法師



嚴酷的考驗

▶ 貝茲雷姆迷宮的入口

一路走到貝茲雷姆迷宮的入口，真的有點遠，跟門口的神官說話後就可進入裡面了，這裡的神官一再強調要2個人一起接受試煉，否則一定會後悔。既然你們都這麼說了，我當然也要遵守了(因為你們是NPC=_="。2人以外的隊伍，大地翼龍會破壞其裝備)，點選黃色的傳送石就可進入貝茲雷姆的迷宮。一路上都是大地翼龍和大炸彈，還好有魔術師助陣，不然結果會不堪設想。一路打打殺殺終於來到了頂樓的黃色水晶入口，但是2個人都沒有打到大地翼龍的鱗片，只好再多打幾場試試看，之後我們兩人終於相繼打到大地翼龍的鱗片，最後的試煉就在眼前。

▶ 很雄武的大地翼龍



最後的考驗--神獸史雷普尼爾

看到黃色的傳送水晶，點選後進入一間房間，跟神官說話後就可以進去了。此時映入眼簾的是全身火紅的神獸史雷普尼爾，顯得格外的英勇，來吧！於是一場驚天地泣鬼神的試煉之戰隨即展開。

▶ 得到大地翼龍的鱗片

一開始有幾隻大地翼龍和大炸彈助陣，但沒幾回合就被清光了。接下來好戲終於就上場，魔術師的單冰攻擊，一次1000多滴血，神獸史雷普尼爾撐沒多久就倒下了，這也正式宣布我挑戰成功了，我擊敗神獸史雷普尼爾了，我完成了試煉了^0^！高興之餘也別忘了要到裡面的房間跟鳥人說話。

取得提升階級資格

▶ 神獸的諸刃攻擊



你或許會有個疑問，為什麼要試煉呢？目的是什麼呢？答案揭曉，打敗神獸史雷普尼爾可以獲得提升為「王宮」階級的資格，還有等級要50級，稱號為「蒼之風雲」，最重要的是要準備10000元，才可以提升階級喔^^！

魔力寶貝

地下競技場

天秤 傑洛克 王宮士兵

漫遊者/傑洛克 | 20P/400S



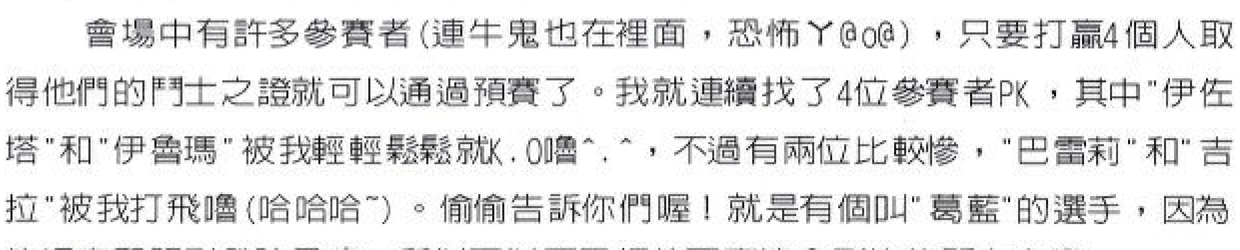
來去參戰嚕！

在不久前，競技場有個PK活動，只限20級以上的勇者們前去挑戰，由於此場所在競技場的地下室，所以被稱為"地下競技場"，好奇的我也去湊熱鬧了……

到法蘭的競技場(123.161)裡頭的治癒的廣場中的地下競技場(25.13)，有個長得很好笑的石像，跟他說話後，就能傳送到地下競技場了。不知走了幾層樓梯，終於來到會場的門口，之後與阿迪萊塔對話，他會問你要參加還是要觀戰，但我想沒有玩家會想要觀戰吧！因為觀戰要花3千萬(誰會發瘋花3千萬來看比賽=.=a)，反正我是來參加的，跟他說要參加後，就會被傳到休息室。



▶ 進入預賽會場



▶ 乎你死~

在休息室裡，會看到許多參賽者，與休息室裡的凱爾瓊對話，拿取鬥士之證再與裁判員對話傳送競技預賽會場。

會場中有許多參賽者(連牛鬼也在裡面，恐怖ㄚ@o@)，只要打贏4個人取得他們的鬥士之證就可以通過預賽了。我就連續找了4位參賽者PK，其中"伊佐塔"和"伊魯瑪"被我輕輕鬆鬆就K.O嚕^.^，不過有兩位比較慘，"巴雷莉"和"吉拉"被我打飛嚕(哈哈哈~)。偷偷告訴你們喔！就是有個叫"葛藍"的選手，因為他過度緊張引發肚子痛，所以可以不用打他而直接拿到他的鬥士之證。

正式的比賽上場

打倒會場裡的四個對手後和裁判員對話就會傳送到休息室，並得到預賽通過證明書。通過預賽後，再與裁判說話，會被傳送到第一回合戰場，我的對手是"伊諾克"，他是一個格鬥士，不是用氣功蛋就是用混亂攻擊，我的戰鬥方法是人防寵打，這樣人才不會早死導致比賽結束。就依這種方式，他就趴地嚕！(趴地前還說我是個無情的傢伙…)

通過第一戰後，回到了休息場，準備好後再跟裁判說話，就來到了準決賽的場地，這場我的對手是劍士"萊歐尼爾"，這場戰鬥看來不能用人防寵攻，因為他會崩擊，所以全力攻打就是了。在經過一場廝殺後，他體力不支的倒地嚕！(這位選手比較有風度，輸了還說"你真強，我甘拜下風")。



▶ 雖然輸了，但還是保持風度

決賽終於到了

過了準決賽，把體力補好後，跟裁判說話前往決賽會場，我的對手是"金雄"，別看他長得像紅帽哥不林，其實他是很強的，他會使用連擊、乾坤一擲、崩擊及戰慄襲心，血量應該破2000以上吧！他的攻擊力用乾坤打藍螳有到300多喔！可見他的攻擊力有多高了吧。

我的打法是剛開始猛打他，直到血量剩500左右(我血量破千)，就讓寵狂打，人物就狂喝水，等血補到800多時就攻擊，就這樣來進行持久賽。而金雄最常用的就是連擊4次(且每次都會附上一句"我還沒輸)，別以為打一次才60多，但打太多次也會很痛滴。大約在喝了1組又1瓶水的時候，金雄說了一句可惡後就倒地了，此時的我大喊萬歲，我終於將他打敗了！



▶ 冠軍產生了^_^

冠軍產生！

在那個時候的那個時間，裁判說說話了：「勝負已定！勝者！傑洛克！恭喜你啊！」，同時也就被傳回休息室了，跟阿迪萊塔說話後，他會給你一個「冠軍之戒」(隨機攻+0~1、防+0~1、敏+0~1，裝備上去可以得到稱號"羽量級冠軍"，我拿到的是全都+1的喔^_^)，並被傳送回入場門口……

很高興我贏得羽量級冠軍了，不過還有輕量級、中量級及重量級的冠軍之戒喔！只要在預賽打特定的選手後，就可以挑戰其他量級的晉級選手(聽說要進重量級，在預賽要打贏牛鬼)，若持有三種冠軍之環，可以向凱爾瓊以三種冠軍之環換取冠軍之證。裝備上去後，可以得到「三冠王者」的稱號喔！是要自己打的才行。

最後奉勸要去挑戰的選手們，別忘了要先準備藥水和料理來補充自己的戰力，那大家就往取得三冠王者的目標前進吧……

魔力寶貝

毀滅的古都

天秤 魔法師 !^.小柏.^!

漫遊者/小柏　40P/800S





勇者募集中

小弟我算是個不算強的法師，對於魔力的一切都是半知半解，為了能夠打個強一點的頭目、為了對魔力多一些了解、為了變成強大的法師（我弱的要命，被打幾下就要死嚕@o@），我只好犧牲一下時間去打傳說中的法王「法爾肯」，學習傳說中的「吸血魔法」，成為一位頂天立地的勇者……

▶ 幫助我們打破結界的勇者！



為了我的目標，我趕緊存了一萬塊（為了學傳說中的「吸血魔法」），我在東醫的廣場裡叫了半天，但是都沒人要去打，害我喉嚨都快沙啞嚕@.@。好不容易有人要去打（只有一位=.=），但我也是萬分高興，令人震驚的時候要開始嚕！他…他……他突然斷線啦>o<，嗚嗚嗚～，人家好不容易提起必死的決心要去打的說，他竟然斷線，但冒險也不是醬子結束啦！　勇者是不會因一點挫折而放棄滴^_^"，去一下銀行發帶呆後再去廣場晃，沒想到剛剛那個斷線的人開始在找人去打法王嚕！但是，他烙郎的名額比我叫的多（那A安捏，素不素別人看我嫩的關係~"~），剛好差一位，所以我趕快給他參一腳，於是我距離強大的法師多了一段可能嚕！但是能不能成功將是一個謎……

▶ 取得關鍵物品──「解咒之法」



愛趴趴走的古代村民

是的，因為隊伍裡沒有哥戒@o@，所以破費花了500G傳奇力，幸好那時候30級了，那都得感謝我的朋友帶我過海洞傳奇力，聽說要打什麼「神眼」的說，聽說是在「洪恩大風穴」裡頭。到了快出洞的時候，隊伍紛紛解散，兵分三組去打那「神眼」，過不了多久，水蜘蛛就被別人扁到眼睛都凸出來嚕@.@，這就是神眼，聽說長得有點噁=_=。管他長怎樣，他畢竟是解任務關鍵的斜眼……呃…不是啦，是神眼^_^b。

出了風洞後，就是等晚上美麗的月亮出現囉^_^，當月亮奔出的那一刻，就是開始找那個古代村民的時候啦>o<。找了半天，都沒有古代村民的蹤影，是不是被法王綁架啦=.=，不可能吧！於是聰明的某某隊員說……

▶ 拿走我麵包的人QQ



▶ 塔裡兇猛的蜥蜴鬥士



某某隊員：偶來帶啦，偶帶保證不用5分鐘就找到嚕@.@

呃…是他塞到嗎？不過三分鐘，真的就被他給找到嚕，後來我才知道，打法王可不是簡單的，那個村民為了找勇者，而在加納沙漠趴趴造，幹麻亂跑，法蘭城勇者多的是=.=（胡言亂語　別相信偶@o@）。當我看到那個村民時，手都有點軟嚕@.@，他…他……他長得好像殭屍喔>o<，恐怖喔～恐怖到了極點～…不鬧了！跟他說話後就會被傳入「毀滅之村」囉！

進入羅連斯塔

領隊的帶著大家晃呀晃呀晃，就說……

領隊者：呃…接下來要幹麻呀@.@a

啊咧！怎麼醬子，我趕緊跑去看我的攻略，原來是在（40,39）的那個樓梯裡，領隊的帶著大家就醬子衝進去囉！進去以後會來到連接時空的房間，啊是要連接到哪裡呀？管他，能打法王就好囉^_^。在房間裡會有一個石碑，用神眼調查它（帶隊者有就好了），調查後會被傳入「古代的帝都亞瑟芬的地下」，接下來跟勇者里雍說話可以得到解咒之法。解咒之法每個隊員都要拿唷，沒拿會被隊員扁到挫塞@.@，然後先把所有料理、藥水及食材吃掉，不然進去時會被旁邊看門的人拿走，上面是不能帶食物與藥水的。再來跟看門的說話進入羅連斯塔，結果我忘了粗麵包，麵包被偷家收走了Q_Q，還我>o<，所以玩家們，打法王不須帶太多水和補品喔，要帶就帶一組就夠了。

▶ 蜥蜴與骷髏的隊伍





漫遊者的旅店

線上遊戲即時報導

不夠高就不叫做"塔"

終於…終於…要衝向法王啦！沒想到，居然還要爬17樓左右的「羅連斯塔」，喔～我快虛脫了我=.=，沒關係，勇者我啥都不怕，就怕掉魂@.@，因為我還沒掉過哩！在衝樓頂的中間會有一些怪(廢話！沒怪是給你衝假的呀=_=)，中間的怪都是一些長得兇猛的蜥蜴鬥士和帥氣的骷髏戰士。衝呀～衝呀～小飛俠～，呃…不是啦！現在不是唱歌的時候嚕@_@，前面那是啥=.=?，我看看，耶～那不是傳說中的寶箱嗎？哈哈哈～快去開吧！我們已經在這裡開了二個寶嚕！不算寶吧，應該算是--大魔石0_o，花哈哈哈～太幸運了我，其他人不是衣服就是小魔石，還有人開到1000G多咧！比我還要好，嗚嗚嗚～人家也要啦！一陣吵吵鬧鬧後，某某隊員2說話嚕……

某某隊員2：不要講話好嗎？！會一直遇怪耶

嗯…這個…應該是個迷信吧=.=，不過好像有點效果，一路上就因此安安靜靜的衝向頂樓囉！到了「羅連斯塔」的最頂樓後，會有一顆黃色的傳送水晶，它會將挑戰的勇者們傳入「羅連斯塔最上層」，接下來就是將隊伍一一解散，跟巫師耶卡說話後，醬子就可以進入「法爾肯」的結界了。記住，要一個一個來唷！


塔裡帥氣的骷髏戰士



我夢寐以求的吸血魔法


單槍匹馬出來的法王


終於要打法爾肯嚕！

恐怖的「即死魔法」

打法王嚕！

一切準備就緒後，打法王的時刻即將來臨了……

法爾肯：嗚！沒想到你居然能打破我的結界！我要殺了你！

法爾肯：臭小子！你不是這個世界的人吧？

法爾肯等級50等，屬性全水，會使用「即死魔法」、「攻擊反彈」、「魔法反彈」及和一些魔法。一開始，法王是單槍匹馬的出來，別以為他只有醬子，他會花一回合的時間召喚一些小怪，當然是蜥蜴鬥士和骷髏戰士。小怪都是35級的，由於法王會使用魔法反彈和攻擊反彈，所以所有帶近身武器的大哥哥們，便立刻換上弓箭，以免被攻反。而我是看戰士們的箭飛呀飛的，看他哪時是放魔反。到後來我才發現，我一直被小怪猛K，喔喔～我快死嚕@o@，最旁邊的大哥哥看到我被狂K，立刻將快死的寵換成皮厚血硬的水龍蜥，從頭護到尾。終於…撐不下囉@o@，可憐的水龍，你已經做得很好了。什麼，法王他…他對我的熊熊放即死，熊兒呀！別死喔…還好沒死掉，死了還得了。

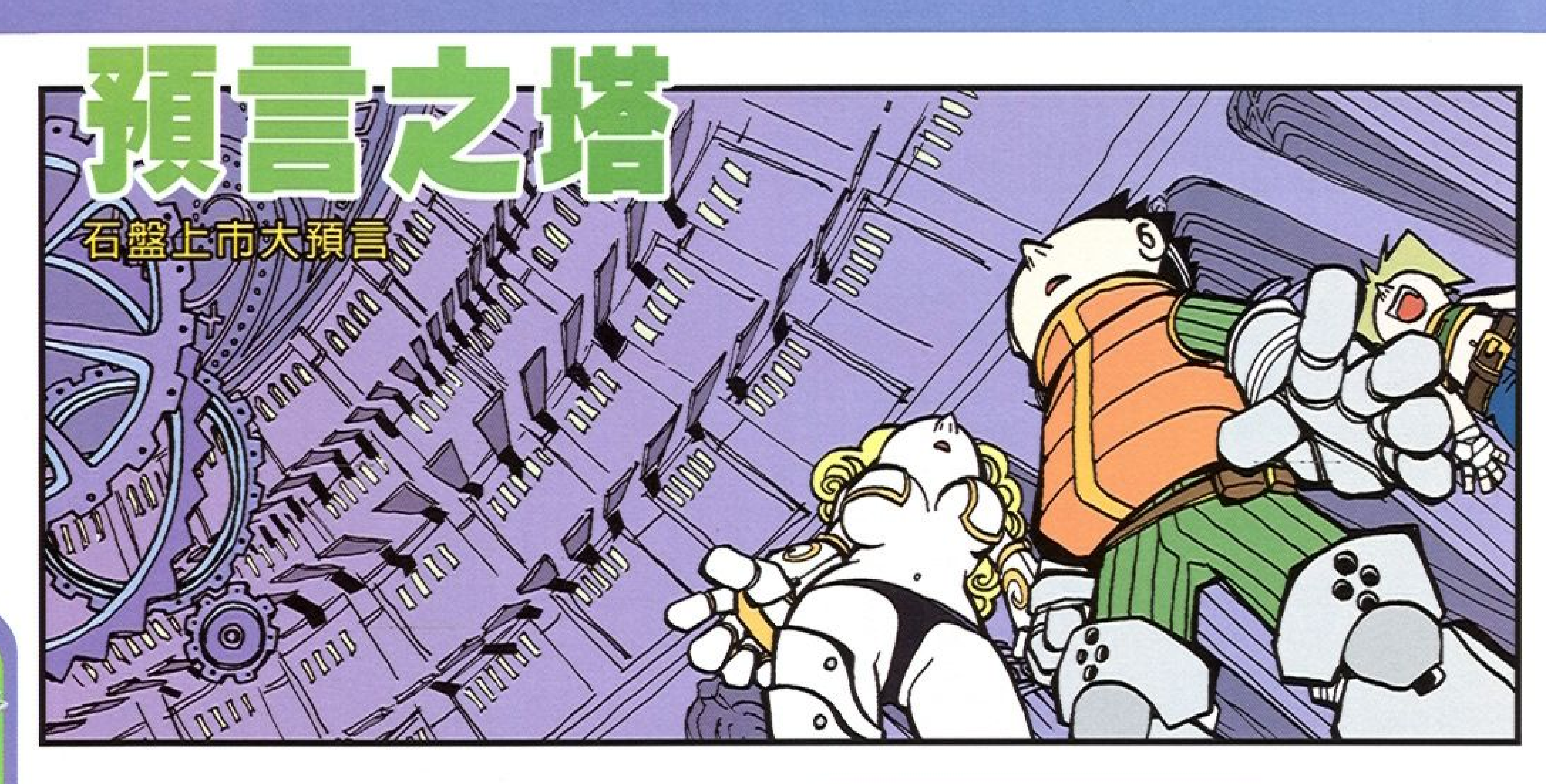
終於，在法王放兩三個即死後，終於沒魔啦！恐怖的出現囉，剛剛親吻大地(趴地…)的熊熊換成紅螳後，當場被法王一擊斃殺囉！再換…異型蜂登場…阿勒！這次牠被打飛囉！再來就換我去親吻大地了=.=……


耶~打敗法王嚕！

經過各位大哥哥的強力攻擊下，法王終於跟我一起去親吻大地囉！結束了這場熱鬧的戰鬥，也就是該結束的時候了。帶著我的血汗存出來的一萬，在(29,8)的天書學到吸血魔法嚕！好高興呀！後來某某大哥哥就說囉…

某某大哥哥：攻反在哪裡呀？那魔反又在哪裡呀？

這位大哥哥在別人的帶領下，他終於學到囉！攻反是在(18,10)的天書那裡學，魔反是在(10,3)的天書那邊學，分別都是5000G。再跟巫師耶卡說話的話，這個世界就會變成黑白的了，漫步在時間停止的狀態下，雖然吾身已傷，但還是不忘與朋友拍了一張早已褪色的照片……



角色扮演《大預言》

12月 遊戲名稱/	售價/	公司/
●仙劍奇俠傳 2	890 元	大宇
●聖女之歌第二部	未定	風雷時代
●天劍記	599 元	昱泉
●天地劫外章~寰神結	690 元	漢堂
●永恆的阿爾卡迪雅	799 元	大新
●光芒之池－迷思卓諾遺跡（中文版）	990 元	第三波
●異域狂想曲	740 元	奧汀
●塞爾特之王	790 元	英寶格
●冰雪傳奇	599 元	英寶格
●大俠痞子龍	399 元	遊戲龍

1月 遊戲名稱/	售價/	公司/
●三國群英傳呂布與貂嬋	599 元	新瑞獅
●孔明傳	未定	第三波
●龍戰士 4(中)+洛克人 4-6	990 元	第三波

益智、音樂《大預言》

12月 遊戲名稱/	售價/	公司/
●我的野蠻麻將	未定	尼奧
●正宗台灣十六張麻將三	500 元	大宇
●麻將巨星	未定	帕米爾資訊

多人線上遊戲《大預言》

12月 遊戲名稱/	售價/	公司/
●軒轅劍 online 資料片	未定	大宇
●海之樂章	未定	新瑞獅
●傳奇	39 元	TGL
●PT 精靈 魔法新大陸	未定	華聯國際
●神之領域：首部曲・惡魔島	未定	數碼戲胞

1月 遊戲名稱/	售價/	公司/
●怪獸農場	未定	昱泉
●COCOCAN 椰子罐頭	未定	遊戲橘子
●金庸群俠傳 Onilne 喬峰傳奇	49 元	中華網龍
●龍族 v1.1-冰封記憶	未定	第三波
●大蕃薯麻將館 Online	75 元	鉅威科技
●神州~麒麟傳說	39 元	宇奧
●三國演義 online~官渡之戰	49 元	中華網龍
●武士傳奇	未定	傳奇網路
●新西遊記	490 元	遊戲龍
●魔力寶貝 ver2.0	未定	大宇
●天劍記	699 元	昱泉
●古龍群俠傳網路版－神秘蝙蝠島	未定	GAMEONE
●新天上碑幫城版	未定	億泰利

2月 遊戲名稱/	售價/	公司/
●旺來麻將	未定	億泰利

動作、冒險、運動、競速《大預言》

12月 遊戲名稱 /	售價 /	公司 /
●Rayman Arena	未定	英特衛
●Worms Blast	未定	英特衛
●異教徒	未定	英特衛
●四海兄弟	890元	英寶格
●極速房車賽	890元	英寶格
●沙漠風暴	未定	英寶格
●天兵一號	790元	英寶格
●烽火戰線	未定	英寶格
●決死突襲隊2：太平洋戰爭	未定	英寶格
●第三集中營	990元	英寶格
●魔域幻境 2	1080元	英寶格
●遊戲輕鬆打2	299元	藍海豚
●越野挑戰賽	未定	微軟
●將軍娃娃	399元	龍愛

1月 遊戲名稱 /	售價 /	公司 /
●核武浩劫 2	990元	英寶格
●衝出封鎖線	未定	英寶格
●危機最前線2	990元	英寶格
●時光之鑰Never 7	未定	光譜
●歡樂奇兵	299元	智冠

2月 遊戲名稱 /	售價 /	公司 /
●雷神戰機	399元	旭聯
●古墓奇兵：黑暗天使	1080元	英寶格

即時戰略《大預言》

12月 遊戲名稱 /	售價 /	公司 /
●第三次世界大戰	950元	大宇

1月 遊戲名稱 /	售價 /	公司 /
●終極動員令：將軍	未定	美商藝電

經營、模擬、養成《大預言》

12月 遊戲名稱 /	售價 /	公司 /
●航線模擬 2	790元	英寶格
●MyGirls	399元	互動工作
●交通英雄	640元	光譜

1月 遊戲名稱 /	售價 /	公司 /
●創業王	未定	光譜
●發明工坊	未定	光譜
●模擬城市：福爾摩沙（中文版）	未定	美商藝電
●模擬渡假村	890元	英寶格
●台北捷運向前走	未定	尼奧
●第一次親密接觸	299元	皇統

策略、戰略《大預言》

12月 遊戲名稱 /	售價 /	公司 /
●櫻花大戰三	799元	大新
●星際征服者(中文版)	980元	第三波
●文明帝國3：世紀爭霸	未定	英寶格
●二戰指揮官	990元	英寶格
●天下霸圖	未定	光譜
●古文明時代	未定	光譜
●俠盜羅賓漢	未定	英特衛
●魔幻紀元 2	890元	英寶格

1月 遊戲名稱 /	售價 /	公司 /
●銀河霸主3	990元	英寶格
●文明帝國3主程式+資料片	1280元	英寶格

魔王的洞窟

魔王棲息的所在





歡迎大家來到魔王的洞窟，不過我想我未必受到歡迎，在此為了讓魔王勢力更為壯大，在此徵召願意加入黑暗軍團的有志之士，凡是對遊戲本身品質、遊戲製作、遊戲發行有任何不滿，歡迎大家來這邊一吐苦水，好好的發洩一下，當然我魔王絕對不會虧待人的，只要有罵得過癮、罵得爽快，我這邊會有獎賞來嘉獎的，起碼賞個15P跟100S，當然罵到我心坎中時，我會賞得更多，哈，歡迎大家投稿到：spitz@unochina.com，讓我們大家一起開罵吧。

請大家依照下列格式開罵：

欠罵的對象：
（可以是遊戲本身、遊戲製作小組、遊戲發行商）
開罵者：
（請留下暱稱、筆名、當然也可以留下你的大名）
為何該罵的來龍去脈：
以上是將公開的訊息
以下是本魔王要歸檔的，所以不會公開資料：
真實姓名、電話、地址、身分證字號

欠罵的對象：

第七封印

開罵者：暗黑戰士　修羅王

為何該罵的來龍去脈：

《第七封印》是最近幾年來規模企劃頗大的遊戲，在很久前的軟體世界就有一期封面報導，以當時遊戲上的動畫技術而言，算令人驚艷。可惜後來沉寂了一段時期，讓當時許多玩家期待落空，以致於後來有人批評：『做的可久啊！』，其實就遊戲整體看來覺得還好，因為眼尖的玩家可以發現，就動畫跟人物部份都有相當多的更新，以這動畫而言，做的久並不奇怪。好了，閒話休聊，我們就一起來看看這款號稱『進軍國際之作』的《第七封印》到底如何‧‧‧‧

一個劇情序章的遊戲

《第七封印》改編自納蘭真的小說，就乍看之下，好像一定會很有趣，不過在這一部『魔神甦醒』裡的最後，卻是只有提到火祭壇這個部份，與魔王的身份之說，整個遊戲玩下來，感覺好像看一部電影的序章介紹，然後主角才出現開演‧‧‧。說實在的，以這樣適當裁切這過大的劇情不是不好，只是面對著一套遊戲的劇情吸引性而言，感覺算有始無終。當然換個角度想，如果為了劇情完整而致使遊戲劇情鬼扯，那也是玩家與小說迷不願見到的，這方面就是見仁見智了！

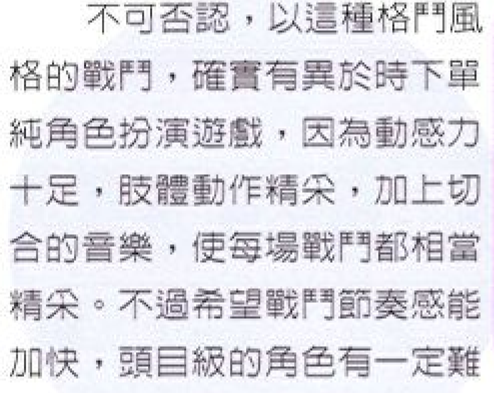


提示性不佳，混亂攻略路線



遊戲裡有分主線與支線是很正常的，不過修羅王第一次對遊戲路線產生問號，因為沒看過小說的人，根本分不清楚哪個是主線、哪個是支線，感覺主線沒有那樣的重要性，加上一拖拉庫的支線，把我弄搞混了。可以建議小組們增加『記錄』的選項，把主線跟支線說清楚，不然不知道下一步要幹嘛呢。【遊戲裡面還有挑戰會員級任務，一定要去玩玩看喔！】

遊戲娛樂性高，戰鬥精彩





不可否認，以這種格鬥風格的戰鬥，確實有異於時下單純角色扮演遊戲，因為動感力十足，肢體動作精采，加上切合的音樂，使每場戰鬥都相當精采。不過希望戰鬥節奏感能加快，頭目級的角色有一定難度跟纏鬥時間，讓戰鬥的滿足感更加淋漓盡致。

比較麻煩的應該是戰鬥組招，因為如果玩家對組招有任何想偷懶之意，搞不好連遊戲普通戰鬥都會過不了。當然組招的奧祕就是針對敵人特性做攻擊性的設定，這方面真是一大學問，加上HIT威力加乘，一場精采可期的戰鬥，大家一定要將組招組好喔！^^

遊戲操控性一大問題

面對pc市場上一鼠走天下的慣性，只不過《第七封印》卻變成搖桿為首要配備，其實修羅王看過整體遊戲之後，並不認滑鼠在遊戲是不可行或是因為操作會困難的工具，只是搞不懂為啥《第七封印》把滑鼠功能鎖起來了，以致於沒搖桿的人，玩起來特別有一股吃力感。或許小組有兩種想法：第一種就是感覺度，遊戲用搖桿特別像『玩遊戲』的感覺【tv game 風格？！】第二種就是考量到電視遊樂器市場，轉平台會比較輕鬆？！當然以上兩個都是我的猜測，真實原因不明。不過這種背對市場而言的動作，無疑對玩家造成一種隔閡。

光田康典魅力再現

修羅王對光田老師沒有很多的了解，不過音樂中光田老師部份確實做的不錯，自遊戲一體風格，特別的管絃樂與巴洛克式手法，對國產遊戲音樂史上寫出了一筆新風格。當然筆者對音樂小小的抱怨的地方就是蔡志展老師的部分，依舊有些有『慣律』的節奏出現，像是一首『炎與鐵之街』整體音樂前奏很類似其他中華音樂網所曾經做過的遊戲音樂。當然像典藏音樂cd中的『火之谷』跟『莊嚴的詛咒』等，都有跟其他遊戲音樂的相似度很高。之所以小小抱怨蔡志展老師的音樂，是因為中華音樂網可能因為幫忙過的遊戲過多，而造成相似度很高的音樂作品，反觀光田老師的作品，能夠依舊如此堅持音樂的作品，實在是責為中華音樂網所需效法的，畢竟堅持音樂應該是每個音樂人所需的，跟作遊戲是一樣的。



介面華麗獨特風格，但卻失去了方便性

遊戲介面算是一種與玩家溝通的橋樑，如果沒做好，無形中會造成困擾。《第七封印》跟漢堂的《幽城幻劍錄》一樣，過於注重整體感覺，卻失去其方便性，像需要一層一層關，需要轉換人物選取，跟購買東西無法第一時間顯示其數值變化，說明文字不夠精確與作用，這些都顯示了這套遊戲介面的失敗。之所以這樣認為，是因為《第七封印》的設定世界有他的專門，對未看過小說的玩家對這些物品都未具有認知，搞不懂這東西到底是來幹嘛的，有啥用？強嗎？其實如果小組勤勞點寫上說明跟由來對遊戲劇情有另外的了解，不是更好嗎？

內容物疑雲與整體包裝設計

說實在的，修羅王就是跑去首賣等遊戲的玩家，回到家看到這樣棲慘的內容物品，心中跟刀割一樣，模型斷了【很多人都斷的】，搖桿不能用【說明書還用一張紙打發】，說明書潦草，cd包裝盒夠混，音樂光碟夠簡便等，實在非常生氣，如果遊戲再不好玩，真的會打電話到新廣部跟智冠行銷開罵。反觀遊戲包裝盒，特別包裝風格於框邊實在很漂亮，只是內容物如此，真是對國產遊戲感慨—難道只重外表的華麗嗎？

對於遊戲客服方面未在網站說明如何改善一事，也是相當氣憤，因為相同問題的玩家不在少數，而官網卻一點動作也沒有，實在不懂智冠的客服是被上級壓還是害怕遊戲反效果的發生？銷量降低？怕到沒人敢買精裝？希望遊戲好玩，最後的善後部分也要加強，難道一定要等玩家都去買盜版才來說遊戲界不景氣？單機銷量降低？我看那是廠商的自食惡果吧！

後言

針對遊戲使用cd key跟換片一事，修羅王不抱持反對，但是如果影響到無法安裝或是發生問題等，遊戲廠商都要有相對的責任與善後在。但其實基本上，如果廠商肯用心作一款遊戲，不用怕盜版的問題，人人都會想去收藏，就跟dos版《仙劍奇俠傳》和《超時空英雄傳說》一樣，還是有人去買來收藏的。這樣良性互動，何樂不為呢？只是面對國產遊戲這樣的窘境，除了難過還是難過……

整體而言《第七封印》確實有用心所設計的，最基本的水準都已經達到，算是開啓了國產另類新風格，只是號稱進軍E3，遊戲國產神話等種種宣傳標語，修羅王還是覺得需要再加強再加強。諸如動畫需更多，音樂方面跟介面方面的改進等，希望小組能夠《第七封印二》中做改進。也期望這是款人人想玩的經典之作，玩家跟廠商們就一起努力吧！

魔王的眉批：

首先，看到這麼大一篇，真是嚇一跳 ^^ ，的確《第七封印》整體來說，是款好遊戲，可是就是因為是好遊戲，所以才要雞蛋裡挑骨頭，把一些瑕疵攤出來檢視，希望《第七封印二》能夠更好，不過……不知還要等多久才出 ^^|||，賞40P、400S。







玩家救濟所

專治各種疑難雜症

玩家救濟所 Q & A 英文翻譯大獎揭曉!!

還記得老編於上上期雜誌公布的英文翻譯徵文比賽嗎？公開徵求譯文二個月以來，來函十分踴躍，老編精挑細選，總算選出了正確與趣味性兼具的最佳翻譯獎，但是很可惜的，因為來函翻譯都有一定的水準，沒有脫線爆笑的演出，所以……最佳創意獎從缺！！>< 嗯，現在就公布最佳翻譯，獎賞是1000S幣，得獎人是…….火雲邪神！！以下為老編的原文與火雲邪神的翻譯：

There is no difficulty at all that I can reply your mail in English. I find it's great fun for me that I reply you in English instead of Chinese. Because I can tell I don't dare to tell when in English. Of course, I could add you to my ICQ list as your request, but I am seldom in online status. You know, there are too many girls waiting for Liao Bain on ICQ. Last time when I open my ICQ, I got a "I MISS YOU!!" message!!

In fact , Liao Bian is so charming that I will be full-occupied if I was on-line, and I can not really talk to everybody. When I say "I MISS YOU TOO", I mean "WHO ARE YOU?". So I don't think ICQ is good place for communication and seldom use it now. (Beware! There is no one-night stand issue in above article!! Trust me!!)

You could get you S-money if we put your pics or articles on our magazine. I will keep your S-money for you, you have my words.

Best Regards.

Liao Bian from Taiwan

◆最佳翻譯獎 火雲邪神 1000S 

A



親愛的駿杰.

以英文來答覆你對我來說實在是牛刀小試. 老編我還覺得以英語答復還滿好玩的. 因為如果面談時, 老編我可不敢獻醜喔!

關於把你加入我的"愛戲遊"清單裡絕對沒問題. 但老編我很少上線的喔. 你知道嗎. 實在有太多的漂亮小妞排隊等著老編上線. 記得最後一次上線時. 第一個訊息就是"好想念你啊!!" 老實告訴你. 老編我可是瘋靡萬千少女的英俊無敵萬人迷. 如果我一上線. 我將會疲於答覆每位熱情的小姐. 而且老編可絕對沒法一一與每位好友交談. 當老編我說"我也非常想念你"時. 我其實是在說"你到底是誰呀？". 所以老編覺得"愛戲遊"實在不是個很好的通訊工具. 所以很少用了. (註.以上文章可不含一夜情成份喔!!請相信我!!)

如果你將你的圖畫或文章寄來軟體世界而又被刊登的話. 你就會得到珍貴的S幣. 老編我

將會好好的幫你收藏. 你絕對可以相信我喔.

臺灣老編上

PS：有任何想問老編的問題，請各位國民寫在回函上寄回，或是E到老編的信箱喔！ 請E到chief@swm.com.tw . 老編等著你的伊媚兒哦~



皇家放映室之永遠不倒傳說　連載到天長地久？

月藏大人，這一期的164皇家放映室的漫畫，我非常喜歡，尤其是那妖怪超炫的，不過噁心度不高啦。如果這是月藏大人的畫風，那麼魔王應該是比妖怪更噁，不過偶還是一直支持你哦！加油！！

◆小雅　50S 

Q1皇家畫室得獎之畫，我個人覺得沒有其他好看。

Q2皇家放映室漫畫有夠棒，月藏大大的畫風也逐漸改變中，但是…，一個月九頁的漫畫……連載完我也步入中年了吧？

◆朝政　50S 

A

嗯，從上一期起，安德烈斯王國的連載漫畫開始進入劇情的高潮，魔王軍總算現身了，也就是說畫風又開始變噁了，呵呵，奇怪的是，老編看了回函，發現好像沒有人像以前一樣抗議耶～是早就被嚇跑了，還是…….大家都習慣了？嗯嗯，這期回函好像月藏大大比老編還先看過，難道………

不過話說回來，還是有人覺得噁心度還不夠高的，另外，還有許多國民反應連載的頁數太少，大家要知道，雖然大家很快就能翻完，但是月藏大人畫這幾頁可是很辛苦的啦～嗯嗯，朝政說的好，連載開始，老編己步入中年，要是持續受到國民們的歡迎，說不定會連載到老編步入老年，月藏大大，到時候可別忘了到老編墳前燒幾頁最新的原稿啊～～T_T



周邊排排站　且看歐茲教你如何DIY

歐茲鐵匠鋪所介紹之物品，是否可以組成一體，而他們之間的相容性不高，看介紹的物品性能都很好，很想說能不能給他組成電腦。

◆虹亮　50S 

A

歐茲的鐵匠鋪每期都介紹不少最新的週邊，所謂的週邊即是用來組成電腦之用，電腦加上軟體即成為系統，而週邊的性能改良一日千里，只有COCO追的上它的腳步（PS：老編不是在說李玟哦～），因此，雖然以往我們雜誌曾經刊登過電腦DIY的報導，時至今日，也該情商歐茲就現有的硬體概況，再企劃一個最新的電腦DIY專題了，老編會努力說服歐茲的，敬請各位國民期待！



不跑線上期刊室　你就落伍啦！

線上網路遊戲做的愈來愈吸引人，而且目前網路業又如此發達，我身旁的朋友一個一個栽進去，而我變獨不入流，目前為止，我還沒「入主」任何一款線上遊戲，單戀單機版～但我後來卻發現，他們口中所講的東西，我一樣也沒聽過，天啊～我落後了嗎？真不合理啊！以後可不可以再多報點Online-Game，來增加「常識」啊。

◆明倫　50S 

A

明倫所說的情況正是「單機主義」擁戴者心中的最痛，以往玩單機遊戲，與其他玩同一遊戲的玩家的互動是間接的，比如說，透過雜誌，可以得知別人的心得：

或是經由網路的留言版，與其他玩家相互討論。但是玩Online-Game時，就能在遊戲上與其他玩家直接互動了，因應網路的特性，透過聊天功能，便產生了很多網路用語，很多是沒玩的人會有聽沒有懂的，例如，老編到現在還搞不清楚什麼是KUSO？？所以，假設網路遊戲是一種流行，聽不懂的話，真的是落伍了～

由本期開始，安德烈斯王國的線上期刊室將擴大獨立成為別冊，明倫你就和老編一起到線上期刊室進修吧！

Carry － I miss you with all my heart！！

老編，我很遺憾你的可愛的Carry失蹤了，偷你Carry的人一定不得好死！(好像太毒了=.=||) 不過時機壞壞，小偷什麼都在偷，如果我找到了，或看到，一定會告訴你，也請你放心，因為：「吉狗」自有天相，候佳音吧，厂厂

◆維翰　50S 

Q1小狗若被放走，一般會跑到它所熟識的公園。（鄰居小狗的經歷)。

Q2.若小狗被關起來，就只能擴大廣告，看看偷狗的朋友能不能認出來。

◆昆夆　50S 

什麼, 什麼, 什麼？！老編的狗狗被盜走了！！？哇哩⋯..那個人那麼白目啊？太過份了吧！雖然我不住在高雄，不過我可以用電子信箱的方式幫老編找狗狗滴！希望老編打起精神來！

◆祥雲　50S 

老編你的愛狗失蹤的心情，我也能體會的，因為我家以前也有養過狗狗哦～都很可愛呢！！大概養過2、3隻哦！！不過就是養不久就死了，還有就是失蹤了，所以～我家現在都不養動物了。所以老編你要好好加油～～「甘巴茶」哦～～

祝你早日找到愛狗

◆心宜　50S 

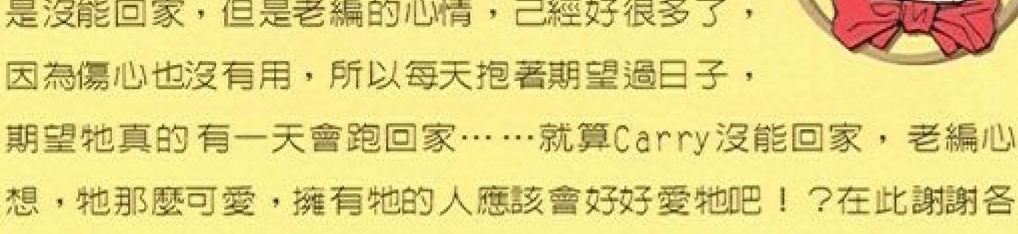
偶說~老編不要太難過6, 不然真的身體會出問題啦, 沒有你, 軟體世界就少了一個搞笑的人啦~~祝福CARRY快回來吧~~

◆智傑　50S 

得知老編的狗狗失蹤了，實在很難過，因為我以前也有一隻貓，不過跟老編不同的是⋯⋯牠是被狗咬死的，這件事令我傷心了好幾天，眼淚也不知流了多少，不過希望老編的狗能盡快找到，找到後可別再把牠綁在外面了喔！！還是放在屋內比較安全～　PS.狗狗不見了也別一直猛抽煙喔！！吸煙是不好的。

So⋯⋯"No Smoking"

◆傑洛克　50S 



A 嗚～看到眾多國民們寫來的慰問信，老編的眼淚又流下了幾滴⋯⋯實在令人太感動了T_T，雖然經過了一個月，老編的　Carry還是沒能回家，但是老編的心情，已經好很多了，因為傷心也沒有用，所以每天抱著期望過日子，期望牠真的有一天會跑回家⋯⋯就算Carry沒能回家，老編心想，牠那麼可愛，擁有牠的人應該會好好愛牠吧！？在此謝謝各位國民的熱心幫忙，當然，老編的懸賞是一直有效的，直到Carry回家為止⋯⋯.在此與各位分享Carry的照片，嗯嗯，這是牠六個月時老編親自拍的，很可愛吧！不過，牠現在已經兩歲了哦～各位熱心的國民們看了照片，千萬別把別人家六個月的小米抱來給老編哦～如果這樣世界上又多了一個傷心的主人，切記切記～





軟體世界雜誌社＝安德烈斯７－１１！？

請問你們雜誌社的上下班時間是什麼時候？？

◆博遠　50S 

A 呵呵，這問題真的很特別哦～平常離出刊日期尚早時，社裡大家也許還能朝九晚五標時上下班，到一到截稿趕稿的時段，就忙的天昏地暗、日月無光了，熬夜已成家常便飯，尤其是美編娘娘們，幾乎變成7-11－二十四小時不打烊。嗯嗯，那天萬一雜誌不做了，也許大家改行開便利商店，呵呵，所以，答案是：沒有標準的上下班時間！





景氣冷颼颼　廣告女神饑不擇食！？

親愛的老編：

對於你愛犬Carry的失蹤，我們這些國民也無能為力，只能盡我們最大的能力幫忙協尋和祈禱，回到主題上，當我在閱讀時，時常被中間又長又沒意義的廣告打斷了看書的趣味，而且，在攻略圖書館裡，可否增加些地圖，不然有些關卡實在太大了，連我自己迷路也不知道呢！（像是角色扮演遊戲……等），最後補上一句話，那就是……..
Merry Christmas ^^

◆峻榮 50S 

A 關於廣告會打斷閱讀節奏的問題，老編在此要老實說了，實在是因為景氣不好，單機遊戲市場不振，給的起香油錢的工坊愈來愈少，所以，給香油錢的每一位都是大爺啊～雜誌的存續與否，實在是與廣告收入息息相關的～以往，我們十分堅持不刊登內容的隔頁廣告（就是一頁內容一頁廣告那種，如尼爾斯廣場），就是為了避免打斷讀者閱讀節奏，可是現在老編電子計算機一按，不刊不行啊，國家財政可是會出問題的唷！所以，難為各位國民了，有請大家共體時艱，以國事為重啊～

安德烈斯心情留言版

Q 要大考了～！可能要「封書」了，我好傷心啊！但無論如何，現在真是個網路氾濫的世界。

◆ 國瑋 50S 



A 所謂「開卷有益」，何必輕言「封書」？但是無論如何，老編以精神支持你，希望大考以後，能開開心心的開啓封印哦～

Q 以前看到軟體世界厚厚的一本，買回去卻只是廣告和亂亂的排版，沒想到現在如此優質……！加油！加油！

◆ 康培斯 50S 



A 哈哈，這……想當年，老編還是一介小編時，就大大的參與我們軟體世界的製作了哦，沒想到十年生聚、十年教訓，我們軟世終於變得如此優質，嗯嗯，由此可見，在下是劣等小編、優質老編哦，呵呵。

Q TO老編大大：

您好，我是新的讀者，今天是我第一次投稿回函，請多指教。至於讓我投回函的原因，就是那句「歐巴桑迷宮掃地」深得我心，因為我也是那種人，每走完一次迷宮一定會全部逛完，寶物全部拿完才甘心，雖然原因是我貪財，不過最主要的原因：我是大路痴，T_T……平均一個迷宮要走兩、三次才走的出去，因此玩遊戲很花時間，但每個地方都刮的很乾淨，這樣算優點吧？ 祝 軟世大賣！！ PS.工作人員辛苦了！最近天氣多變，請多保重！！

◆ PG 50S



A 嗯嗯，歡迎你加入國民的行列，其實「歐巴桑迷宮掃地」的患者，共通的症狀是會把迷宮掃的很乾淨，掃不乾淨會睡不著，所以一次、兩次、三次都會回去掃掃，那怕是只帶顆藥草回來也好，與是不是路痴，沒有絕對的關係。不過，既是路痴，東南西北沒有固定的邏輯，往往能掃到人所不能掃，清到人所不清的死角，嗯，真該頒個「最佳整潔獎」給你這歐巴桑了－50S－藏在安德烈斯迷宮的某個寶箱中，麻煩你自己去掃掃看了，呵呵。

Q 叮叮噹……叮叮噹……鈴聲多響亮……聖誕節馬上就要到了，到處都是X'mas的影子，呼～好希望可以跟日劇的女主角一樣和戀人牽手走在下雪的白色街道上，可是……可是……人家的BF聖誕節還要上班，嗚～～老編，你可以當一次聖誕老公公，把我的BF包成聖誕禮物送我嗎？ Please~

◆ 心碎的千尋櫻 50S



A 嗯嗯，為了達成千尋櫻的願望，看來老編和阿雷斯得聯手綁架了，嗯，請注明你BF的姓名、上班的地址、與時間，老編會想辦法的，嗯嗯，還有包裝的方式也麻煩注明一下，老編會採用郵局「貨到付款」的方式，你把善款拿給郵差即可，老編會捐給「聖誕節BF要上班傷心基金會」，OK？





石盤遺跡

附錄石盤的詳細說明

解譯石盤小密訣

將MegaDisc石盤放入你的光碟機中，光碟機的Autorun功能會帶你進入石盤的主畫面。

若無法自動進入石盤的主畫面，請點選執行指令STARTUPV.EXE，來進入主畫面。



發行公司：英寶格

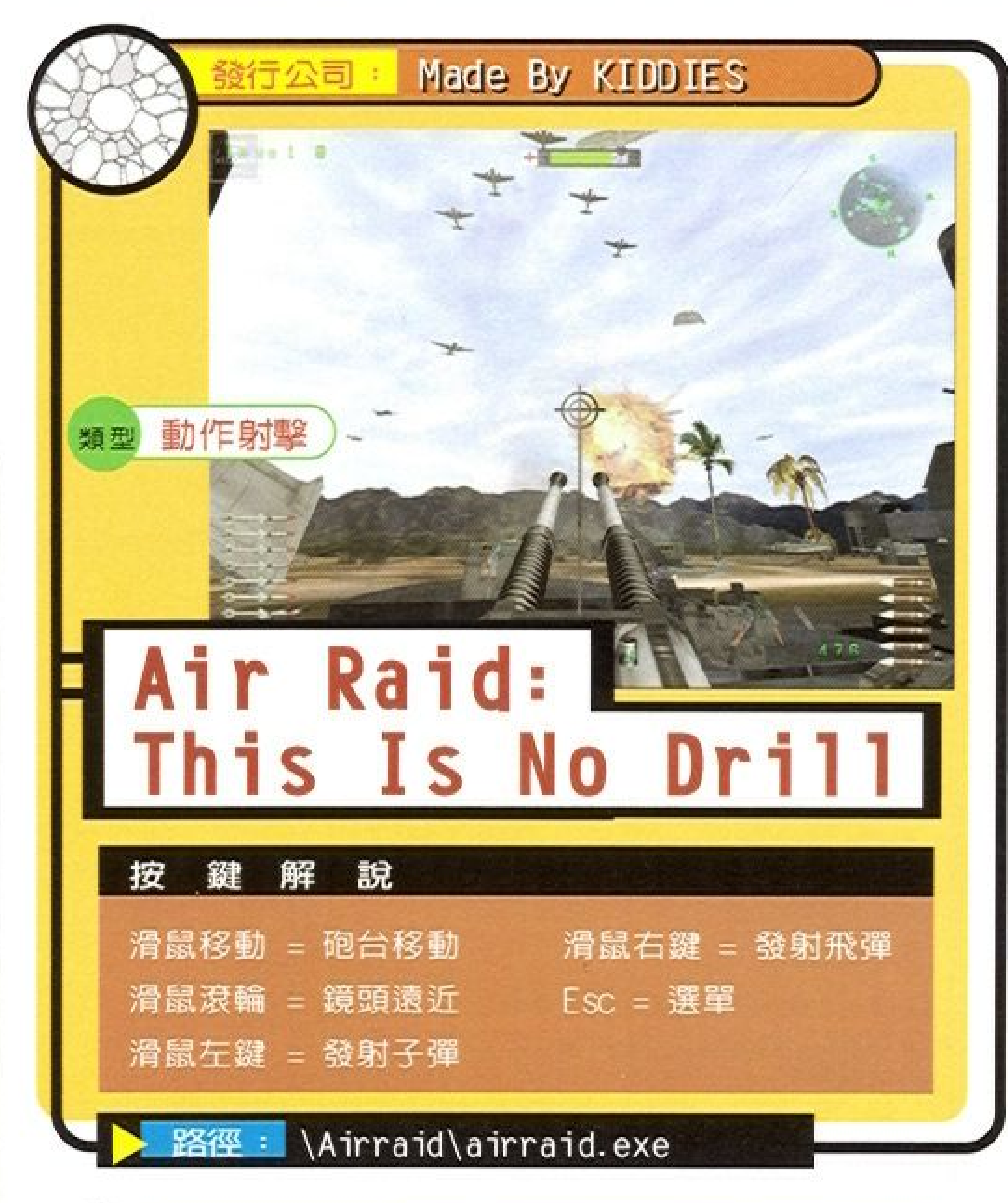
類型 動作

天兵一號

按 鍵 解 說

↑.↓.←.→ = 移動鍵	Shift(左) = 蛋蛋蹤跡
Ctrl(左) = 超級跳躍	Z.X = 換個方向
Alt (左) = 攻擊	Esc = 選單

路徑：\Zapper\zapper.exe



發行公司：Made By KIDDIES

類型 動作射擊

Air Raid: This Is No Drill

按 鍵 解 說

滑鼠移動 = 砲台移動	滑鼠右鍵 = 發射飛彈
滑鼠滾輪 = 鏡頭遠近	Esc = 選單
滑鼠左鍵 = 發射子彈	

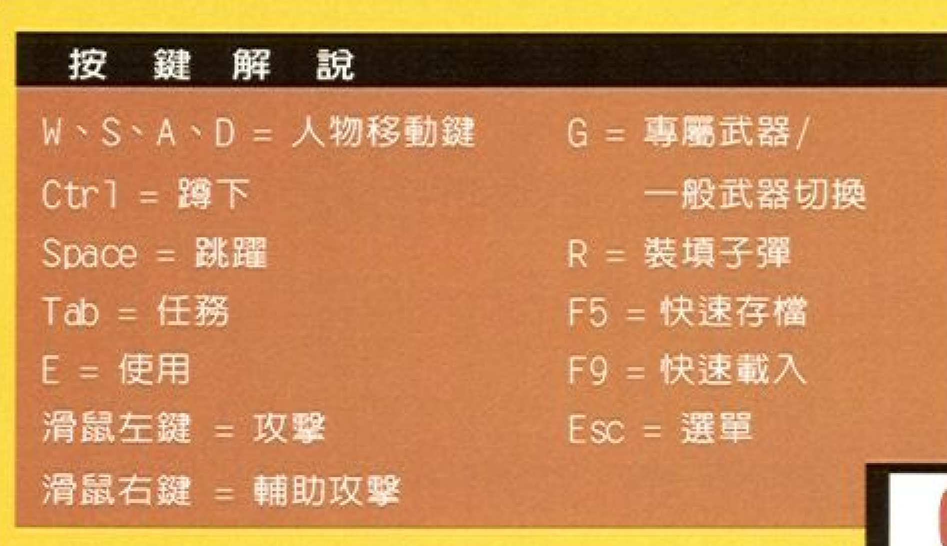
路徑：\Airraid\airraid.exe



製作公司：美商藝電

類型 動作射擊

007 夜之火



按 鍵 解 說

W、S、A、D = 人物移動鍵	G = 專屬武器/一般武器切換
Ctrl = 蹲下	R = 裝填子彈
Space = 跳躍	F5 = 快速存檔
Tab = 任務	F9 = 快速載入
E = 使用	Esc = 選單
滑鼠左鍵 = 攻擊	
滑鼠右鍵 = 輔助攻擊	

路徑：\007nf\007nf.exe

輔助工具



媒體播放工具(支援 .dat .mov .mpg 檔案格式)：若你無法觀看遊戲展示，應是少裝了這類的播放工具，試試下述的軟體。

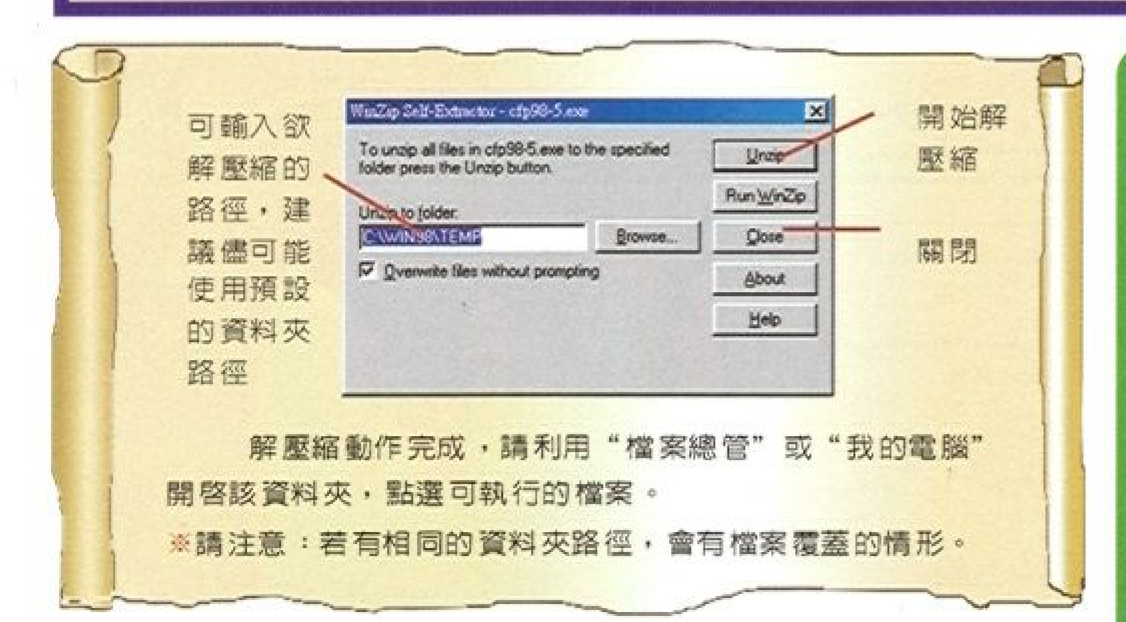
mpfull.exe —Windows Media Players V6.4.07 中文版(繁體) for Win95/98
wmp71tw.exe --Windows Media Players V7.1 中文版(繁體) for Win98/2000
wmp71en.exe --Windows Media Players V7.1 英文版 for Win98/2000
QuickTimeInstaller.exe --Quick Time V5.0.2
DivX502Bundle.exe —DivX V5.0.2 支援播放DivX格式的影片

DirectX Driver：Win95/98的遊戲大多須要它才能執行

dx81beng.exe --Directx V8.1b 英文版
dx81bcht.exe --Directx V8.1b 中文版(繁體)
dx81bchs.exe --Directx V8.1b 中文版(簡體)



在進入冒險旅程之前，有些輔助工具的運用，是絕對必要的：這些工具文件，皆記載於[Tools]的資料夾裡，請視自己的裝備來使用....



解壓縮動作完成，請利用"檔案總管"或"我的電腦"開啓該資料夾，點選可執行的檔案。

※請注意：若有相同的資料夾路徑，會有檔案覆蓋的情形。

Demo動畫展示區



蒼龍少年
- 發行公司：遊戲龍
- 類型：角色扮演
- 路徑：Ygdemo\ygdemo.exe



Besieger
- 發行公司：Primal Software
- 類型：策略
- 路徑：\Besieger\besieger.avi



S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost
- 發行公司：Russobit-M
- 類型：動作
- 路徑：\stalker\stalker.wm



仙劍奇俠傳 2
- 發行公司：大宇資訊
- 類型：角色扮演
- 路徑：\Pal2\pal2demo.exe

發行公司：英特衛

類型 角色扮演



刀劍封魔錄

按鍵解說

滑鼠左鍵 = 移動、攻擊
滑鼠右鍵 = 絕技攻擊
1.2...6 = 使用左邊物品欄 (血瓶，寶石等選項)
F1.F2...F6 = 使用右邊物品欄 (暗器魔法卷軸)
A.S...L = 自訂的功夫熱鍵　N = 任務
Q.W...O = 自訂的功夫熱鍵　C = 屬性
Shift = 跑　V = 技能
Z = 撿起物品　B = 道具
Tab = 開啓或關閉小地圖　Esc = 選單

路徑：\Tc\Trial_tc.exe

Share共享軟體

寵物王Online桌布 --第三波提供
仙劍奇俠傳 2 音樂 --大宇資訊提供











旗艦級滑鼠 羅技 MX 700 無限雲貂

作者／米蟲

羅技電子一向是電腦周邊配備的領導級廠商，所推出的產品一向有相當高的口碑，不論是功能或是創新上，羅技電子一直是處於領導的地位。羅技電子於近日推出了三款採用新 MX 光學技術之滑鼠，而 MX700 無限雲貂則是當中的佼佼者，不但採用了新的光學科技並結合羅技廣受好評的無線科技。



光學軌跡新基準 -MX 光學技術

由羅技科技與安捷倫共同開發的MX光學技術，將光學滑鼠提升到一個全新的新境界。與之前滑鼠不同， MX 技術利用拍攝操控表面即時進行比對，來判斷滑鼠的速度與方向。利用此技術，滑鼠的解析度可高達 800dpi ，感應器每秒可擷取 470 萬畫素，即使手掌的動作快速到10G，滑鼠也能保持平順與準確度，移動的速度更可高達每秒 40 英尺，如此優異的效能可不是一般滑鼠所能輕易達到的。可以預期的是只要搭配 MX 光學技術的滑鼠，在各方面的表現都能有相當顯著的提升，不論是速度或是準確度的表現，都能讓使用者不論在是工作或是娛樂，都能感受到全新的體驗。





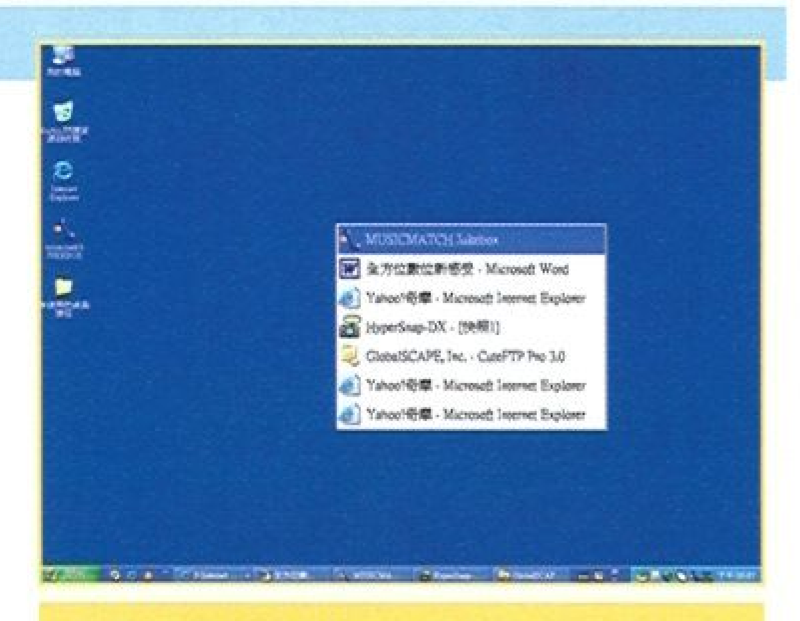
採用大量圓弧與流線的設計，加上時尚黑與酷炫亮銀的雙色搭配，絕對是追求時尚流行的最佳選擇。

頂級新時尚無線暢快

MX700無限雲貂可說是滑鼠中的極致表現，羅技在造型設計上下了不少苦心。圓弧感的流線造型可以完全貼合手掌，加上精心配置的按鍵位置，給人舒適的感受，適合長時間的使用。採用時尚黑與酷炫亮銀雙色搭配，強調個人的時尚品味，整體而言可說是設計師精心雕琢的一項藝術品。本款產品除了採用MX光學技術外，還將之前推出的無線電無線技術應用到本產品，使用者可以在接收器兩公尺的範圍內，不受限制的操控電腦。另外最為特別的是，羅技將電池反覆使用的觀念加入其中，附贈兩顆3號充電式電池，並將接收器與充電功能相結合，跟手機座充的概念相同。只要將滑鼠放上充電座，即可快速充電，羅技號稱只要充電十分鐘，就可以提供滑鼠一天所需的電量，不但使用便利，更可以省下購買電池的開銷。

提升工作效率的巡弋工具

一般滑鼠多只具備左右兩鍵與中間滾輪鍵，但無限雲貂除了上述功能外，還增加了羅技獨特的巡弋工具，提供高達八個程式化的按鍵。除了基本的功能外，巡弋工具還提供可快速瀏覽網頁的上/下頁切換鍵。羅技獨特的視窗切換鍵，讓使用者可以在開啓的應用程式中快速切換。較為特殊的是羅技開發的 Cruise Control 功能，位於滾輪的上下兩側，主要是輔助使用者在閱讀文章時，可以進行單行的上下移動，不同於滾輪的移動方式，讓使用者更能精確的移動頁面以方便閱讀。由於這些按鍵都是可程式化設計，如果使用者不想使用內定功能的話，可以透過羅技所提供的驅動程式來作修改，將按鍵設定為特定的功能鍵。另外羅技設計驅動程式的功力也不得不提，使用者除了可以在設定介面中修改各細部功能，還可以知道電池電量、滑鼠狀態等訊息，最重要的是安裝完驅動程式後，系統即可自動偵測硬體完成安裝，並以簡單的步驟來引導使用者完成設定。



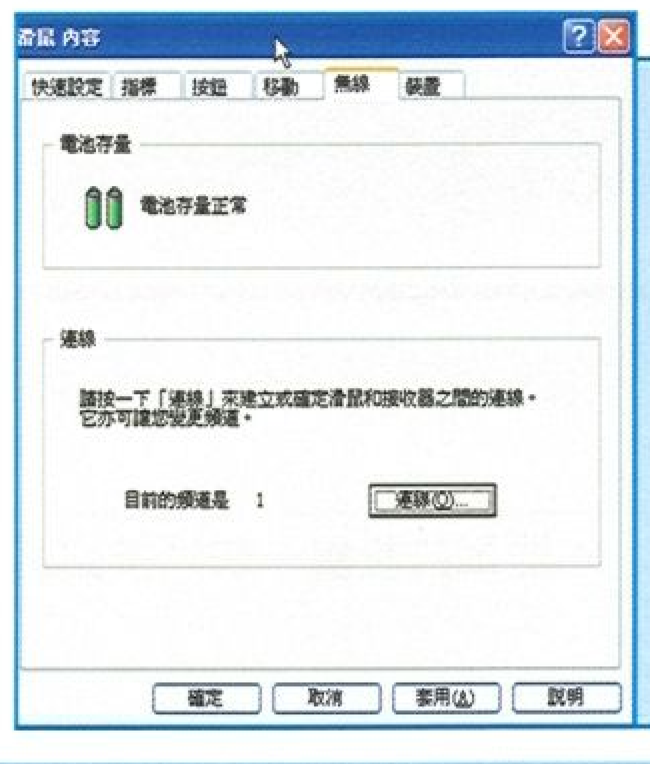
利用視窗功能鍵，使用者可以快速的切換於各程式之間，讓您更得心應手。



羅技這次還附上廣受好評的 musicmatch JukeBox音樂軟體，具備播放、錄製、CD 燒錄等功能的強大音樂工具。



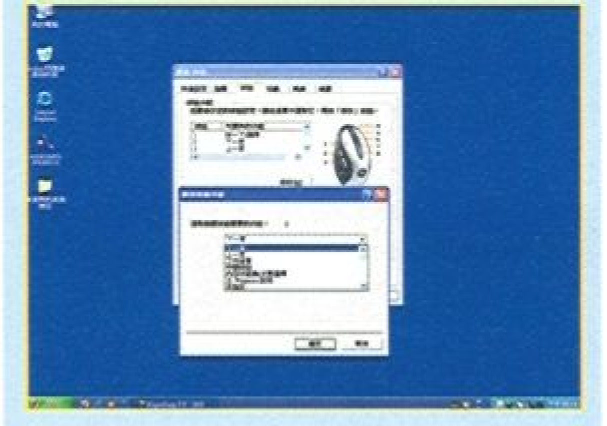
羅技獨家的巡弋工具，除了基本的按鍵功能外，還包括位於滾輪上下兩側的 Cruise Control 功能，最頂端的視窗切換功能鍵，滑鼠側面的上網頁面切換鍵等。按鍵的位置可都是精心配置，使用者可以長時間並輕易的使用這些功能鍵。



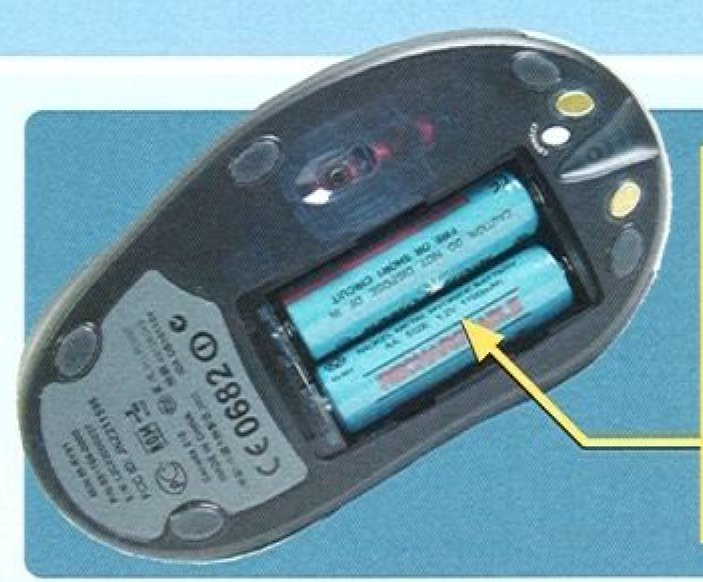
使用者可以直接由滑鼠設定介面中，獲得關於電池存量與無線電頻道等資訊。



該滑鼠採用 USB 介面，廠商還貼心的附上 PS/2 轉接頭。由於具備充電功能，所以需將變壓器接頭接於 USB 的插頭處。



如不想使用廠商內建的按鍵功能，使用者還可以分別為八顆按鍵指定對應的功能。



與前一代產品相同，使用時需安裝兩顆 3 號電池，這次羅技附上兩顆可重複使用的高效能充電電池。



充電座的設計與無線電接收器結合在一起，外觀的設計與滑鼠的本體有相當高的完整性。

讓數位相機不只是數位相機 Genius DSC - 1.3M

作者／米蟲

數位相機可說是今年最為熱門的數位產品，由於近來數位沖印店逐漸普及與相機價格的下跌，使得數位相機逐漸被一般家庭接受，各家廠商無不競相推出自家的數位相機，以搶食這塊大餅。為了在這激烈的市場中殺出一條血路，各家廠商不斷在像素與價格上競爭，但昆盈企業給了消費者一個不同的思考方向，推出以多功能為取向，結合數位相機、影像擷取、網路視訊等功能的 DSC - 1.3M。





傻瓜卻不簡單的數位相機

雖然本產品強調多功能性，但可沒有偷工減料。單就數位相機功能而言，該產品足以符合消費者的需求。採用 130 萬像素的 CMOS（影像感測原件），可以拍攝最高 1280X1024 解析度的數位影像，使用者在輸出時可以選擇 4X6（英吋）的大尺寸，而不會有解析度過低所造成的馬賽克現象。操作相當簡單，就如同使用傻瓜相機一樣。採用 1/2" 自動對焦鏡頭，拍攝時只需要透過觀景窗，對好欲拍攝的對象，按下快門即可。本產品內建 8MB 的快取記憶體，使用者如果嫌太少的話可以自行購買 SM 記憶卡，可惜的是沒有顯示用的 LCD，但廠商提供將影像輸出至電視的功能，讓手邊沒有電腦時，能透過電視來對拍攝影像進行刪除或瀏覽的動作。

輕鬆拍出好照片

除了基本的拍攝功能外，廠商還提供了相當大的彈性讓使用者自行設定。提供六段式的曝光模式選擇，讓使用者不論是在晴天或陰天、室內或是室外，都可以拍出不錯的照片。五段式的白平衡選擇，可以自行設定符合的各種光源環境，避免照片出現顏色失真的情形。具備 2X 數位變焦功能，讓使用者可以進行近拍的功能。另外相機內建閃光燈，使用者可以選擇開啟、自動、消除紅眼等三種模式。相機具有一個功能顯示的LCD，上述的功能在設定時，都以簡單明瞭的圖形來引導使用者進行設定，所以使用者不必擔心，有那麼多的功能要在什麼時候使用較為恰當，只要使用者能善用廠商所提供的功能，輕輕鬆鬆的就能拍出令人稱羨的照片。



產品解析

產品相當小巧，只比一包煙大一點點。



■ 簡單的設置一快門按鈕鍵

■ 近拍功能切換鍵，DSC-1.3M 提供兩倍數位變焦功能，提供使用者拍攝較細膩的照片。

■ 產品除了內建 8MB 快取記憶體外，還提供SM記憶卡插槽。TV-OUT 與 USB 插槽也內藏於機身內。

數位影像輕鬆玩

在戶外DSC － 1.3M是您稱職的數位相機，而在電腦前，使用者只要將USB線連接上，DSC － 1.3M將成為你專屬的網路視訊器，這可說是廠商的巧思。一般強調讓網路視訊器也能當成簡單的數位相機，但主流的30萬像素網路視訊器用在拍攝時，完全無法符合使用者的需求，昆盈反向思考，讓數位相機也能夠當網路視訊器來使用。因此，它不但是一台功能完整的數位相機，還可以用來進行視訊會議或是與親友利用網路通訊軟體來聊天。使用者只需將USB線連接好，再將相機模式設為網路視訊模式，就可以輕鬆使用。使用時是利用USB所提供的電力，完全不用擔心長時間的使用而需消耗大量的電池。另外，還可以搭配影像處理軟體，如Movie Maker的影像錄製功能，這樣就可以直接當成監視器來使用。本產品通過微軟WHQL認證支援98/ME/2000/XP等作業系統，在第一次使用時需先安裝驅動程式，之後只要連接USB線，系統就會自動啟動該裝置，並可任意在記憶卡模式與網路視訊模式中切換。

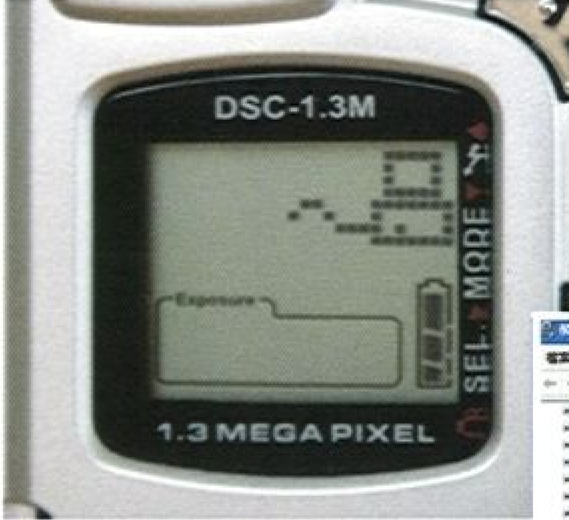




記憶卡模式時，系統將自動新增一個隨身碟，使用者可以將檔案儲存至該隨身碟中。



搭配Movie Maker可以進行長時間錄影，10GB可以錄製九百多個小時，可說是最佳的迷你監視系統。



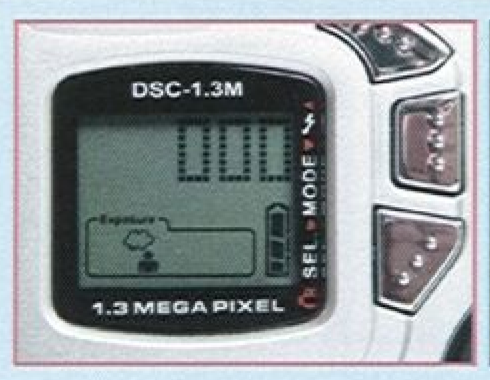
透過Yahoo!即時通或是ICQ等網路通訊軟體，進行網路視訊線上交談。



切換至網路視訊模式時，自動新增數位相機資訊至系統中，讓DSC-1.3M可以應用於各種軟體。



狀態LCD中可以幫助使用者設定相機拍攝模式與功能，並瞭解包括電池電量與記憶體使用情形等資訊。



相機需使用兩顆3 號電池，由於並未內建大尺寸LCD所以電池電力可以持續使用相當久。廠商還加上腳架固定孔。

可使用附贈的手腕吊帶來串接該相機，方便攜帶。

附贈的 ArcSoft 應用軟體

廠商相當貼心的，附上了所需的線材與所需配件，包括USB傳輸線、TV OUT 輸出線、手腕吊帶、所需的兩顆 3 號電池、量身訂製的相機套、驅動程式軟體光碟與多國語言說明書，較為可惜的是說明書與所附贈的套裝軟體並沒有提供繁體中文版本。不得不提的是，廠商這次隨硬體附贈的多套由ArcSoft所開發功能強大的相關應用軟體，包括數位影音編輯軟體 VideoImpression 1.6，數位照片處理軟體PhotoImpression 3.0、Photo Fantasy 2000 、Photo Montage 2000 。



VideoImpression 可以直接辨識出 DSC-1.3M，並可直接進行影像檔的錄製。

輕鬆製作數位影音檔

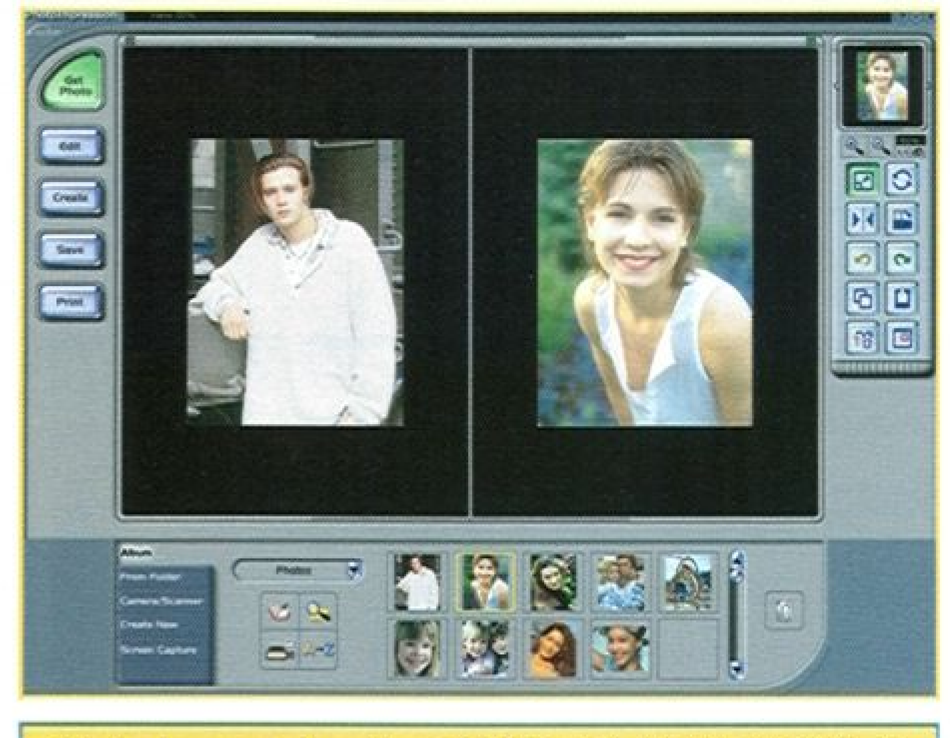
VideoImpression是一套操作簡單、功能強大的數位影音編輯軟體，提供相當豐富的多媒體影音資料庫與數十種的換景特效，使用者可以利用內建影像錄製工具，錄製所需影音檔案，或是使用現成的影音檔，套用所需的開場片段與特效，就可以完成具專業程度的影音檔。軟體還提供字幕製作與明暗度調整的功能，但較為可惜的是沒有提供時間表的功能，所以無法剪接影片，但使用者可以使用 Windows Movie Maker 來輔助，兩者相搭配可以提供如專業級的影音編輯軟體的效果。



VideoImpression 內建相當豐富的多媒體資料庫，包括開頭動畫與各式換場特效，使用者只要將所需的特效，拖曳至下方影片格中即可套用。

數位影像處理高手

PhotoImpression功能相當完整，能對數位照片進行管理、處理與編修，軟體可以直接連結數位相機，下載所拍攝的照片並建立數位相簿。除了可對照片進行包括亮度、對比、色相...等的調整外，還提供編輯影像檔的功能，例如畫筆、魔術棒、各式特效...等。特別的是還提供製作月曆與卡片等有趣的功能，整體而言該軟體功能一點都不輸PhotoShop，操作的介面大幅度精簡，就算是沒有相關經驗的使用者也可以快速上手。



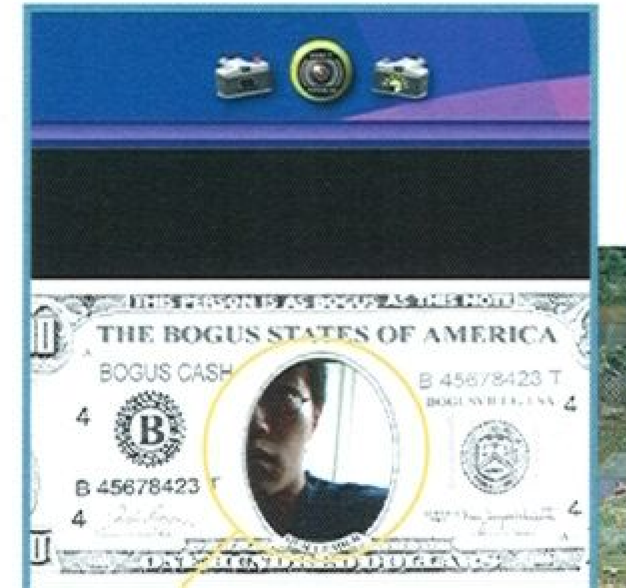
PhotoImpression 是一套簡單去功能強大的影像處理軟體，只要按照軟體的規劃的步驟就可以輕鬆編修照片，並可將照片製作成月曆或是卡片。



photoFantasy 是一套相當有趣的軟體，內建多種有趣的模版，可以將人像套用至模版中，再寄給朋友帶給朋友們無限驚喜。

讓數位相機更好玩

photoFantasy 2000 與 photoMontage 2000 是兩套相當有趣的影像處理軟體，photoFantasy 讓使用者在家就能照大頭貼，軟體直接連接數位相機，拍攝人像後，軟體可以將其套進各式有趣的模版中，讓您成為鈔票上的偉人、運動明星、肌肉猛男...等，還可以與"阿娜達"一起拍，增加不少使用數位像機的樂趣。photoMontage 也是一套相當特殊的軟體，可以將所拍攝好的照片套入馬賽克特效，可不是只加上格子而已，軟體可以將照片變為猶如印象派風格的名畫一樣，效果相當讓人激賞。



photoFantasy 可以直接連接數位相機，讓使用者跟拍大頭貼一樣，直接拍攝出最符合模版的照片。

photoMontage功能相當特殊可以把照片套上各式各樣馬賽克特效，完成的效國讓人有種如名畫般的感覺。

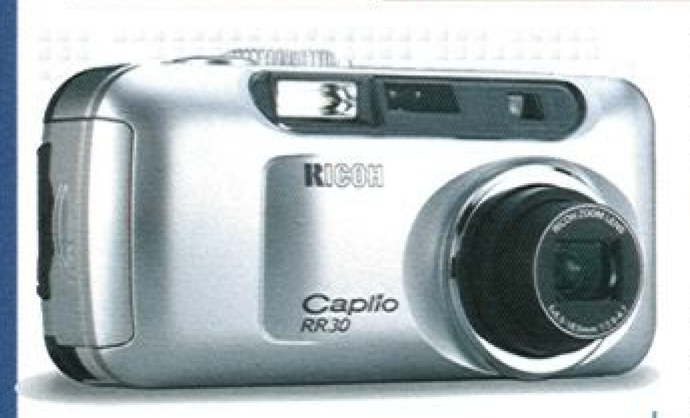






理光Ricoh 新一代334萬像素 數位相機「Caplio RR-30」

※攝影像　● 電話：(02)2786-6665　● 網址：www.photomart.com.tw



理光Ricoh發表新一代革命性的334萬像素數位相機「Caplio RR-30」，這款數位相機以人性化操作及創新技術為主要訴求，讓使用者可以快速、準確的擷取任何動作中的影像，因為他擁有全球最快速的快門反應－只要0.22秒（同等級最快）！Caplio RR-30更是外出旅遊的好夥伴，使用鋰電池可以拍攝多達數百張相片，也是唯一可以選用2顆3號鹼性電池、鎳氫充電池、充電式鋰電池或AC電源線的機種，大大增加使用的便利性，詳細資料請至

http://www.photomart.com.twiC

新款Caplio RR-30搭載的CCD可以拍攝高達324萬有效像素的豔麗照片，搭載3倍光學及3.4倍數位變焦的鏡頭，最高可達到10.2倍變焦，讓取景拍照更輕鬆；此外，近拍1公分的優異表現，更可以捕捉近距離細緻的影像。連續拍攝的模式，還新增了兩種特殊連續拍攝的模式，可以在2秒內捕捉16格分解動作於一張照片中，這個功能對於想要分析如高爾夫球揮杆動作時特別好用。此外，高感度模式提供照明度不佳時極佳的拍攝效果；經由簡單容易上手的Ricoh Gate影像傳輸軟體可以輕易的利用USB線與個人電腦作連結。

日本理光更是特別對於這款新相機發表了以下看法：「我們在研發新機種前，聆聽了數位相機使用者的想法，以更創新的技術導入設計。Caplio RR-30讓數位攝影技術更容易上手，諸如超省電模式及超快速快門反應...等，除此之外，Caplio RR-30的324萬有效像素、10.2倍變焦及其它令人得心應手的功能，讓一般消費者及商務人士，如網頁設計師、專欄作家、雜誌編輯及相關工作者，都能盡情享受Caplio RR-30帶來的數位影像科技。」我們深信，要讓每一個消費者都能輕易的操作數位相機，就必須以消費者的觀點來研發，以創新、人性化的設計，滿足使用者對數位影像的熱情與渴望，而Caplio RR-30正是在這種精神下誕生。台灣10月份上市，定價為13,900元。

WinFast K7NCR18系列－數位多媒體平台正式上市



※麗臺科技　● 電話：(02)8226-5800　● 網址：www.leadtek.com.tw

麗臺科技的WinFast nForce2主機板系列，已在十一月份開始陸續上市，包括了WinFast K7NCR18D、K7NCR18D Pro、K7NCR18G、K7NCR18G Pro，此系列主機板架構核心，採用NVIDIA最新的nForce2 SPP/IGP和nForce2 MCP/MCP-T，而WinFast K7NCR18G更整合最新一代效能強大的GeForce4 MX等級的繪圖顯示晶片，麗臺全系列的WinFast nForce2主機板，更領先邁入全面支援AGP 8X的新一代繪圖傳輸界面規格，發表的同時也為高效能整合型主機板建立了新的基準。

新一代WinFast nForce2主機板系列，完全支援全系列的AMD CPU，擁有最新的超高速400MHz DDR記憶體控制器，並建立AGP 8X的新一代繪圖傳輸界面規格。在資料傳輸上，提供最新一代的USB 2.0及ATA133規格及LAN的高速通訊傳輸界面功能，而在Pro的版本並可選擇具有IEEE-1394a，同時也整合發展出NVIDIA Audio Processing Unit(APU)最新的音效技術，將可提供最高品質的5.1聲道Dolby Digital 3D聲音效果享受。具備有Smart Card Reader界面支援，在資料保密及使用者身份限制上有著絕對的助益。X-BIOS II，提供可在BIOS內部，專為平衡周邊裝置相容性差異所提供的微調工具，可調整的項目有：Voltage、Clock、Skew等細部項目，讓您的系統建立最佳化的使用環境。此外，麗臺科技亦提供Speed Gear超頻應用程式和硬體監控軟體，可在Windows的作業系統環境下，提供擬真的賽車儀表板、逼真賽車音效及絢麗造型，讓使用者享受聲光的快感，又可同時提供CPU/MEMORY/AGP/PCI的工作頻率微調功能，並具備有CPU的Vcore電壓和倍率等即時訊息；而硬體監控軟體將隨時回報CPU和系統風扇的轉速與溫度的數值，提供最佳的超頻依據。獨創的O.T.S(Over Temperature Shutdown-CPU過熱保護功能)，更為您的CPU硬體提供的主動性的保護措施，防止因過熱所造成的損壞，提昇了更完整的安全防護能力。





技嘉 VIA KT-400 系列旗艦版

GA-7VAXP Ultra

※技嘉科技 ● 電話：(02)8912-4888 ● 網址：gigabyte.com.tw

技嘉科技繼先前受到許多的國內外專業媒體及硬體網站的推薦與讚賞的GA-7VAXP之後，技嘉秉持此一優良評價再度隆重推出最新高速旗艦系列的產品--GA-7VAXP Ultra，不但增加了熱門的最新Serial ATA功能，高效能與穩定度都是技嘉科技一直以來所努力的方向，保證讓您享用前所未有的超強功能及效能。

GA-7VAXP Ultra綠炫風(超級333 socket A)是一款依最新技術所發展的主機板，其採用的VIA Apollo KT400晶片組則是承續前一款高效能又穩定的VIA Apollo KT333晶片組並且在性能上更加精進。GA-7VAXP Ultra支援AMD最新0.13微米製程技術(Thoroughbred、Barton)，經過無數的嚴格測試以及最佳化，GA-7VAXP Ultra可完整的展現AMD處理器的極致魅力與效能，提供一個高頻寬環境來連結AMD Athlon XP處理器與系統作業平台，並創造出為使用者量身訂作的先進個人電腦的新境界。

主要規格

1. VIA KT400+VIA VT8235
2. Socket A支援FSB333MHz AMD Athlon XP處理器
3. 支援高效能DDR333 (Up to DDR400)記憶體
4. 支援高品質 AGP 8x 繪圖傳輸功能，提供5個PCI插槽
5. 提供Serial-ATA 介面
6. 提供Promise IDE RAID 0.1功能，並支援UDMA ATA 133 IDE設備
7. 內建高品質6聲道AC97音效晶片
8. 支援6組USB2.0介面，3組IEEE1394連接埠
9. 內建乙太10/100Mb網路功能
10. 內建技嘉科技獨特DualBIOS 專利技術，Easytune 4及Q-Flash之功能
11. 提供技家獨有的EZ-Fix AGP插槽，可穩固AGP顯示卡
12. 主機板圓角設計提供更堅固之防撞擊能力.
13. 豐富完整的BIOS設定的超頻功能



A4 雙飛燕『無線網際激光神鍵手』

RFKBS-50P 上市

※伍佰科技 ● 電話：(02)2218-4952 ● 網址：www. a4tech.com.tw

滑鼠製造商伍佰科技一連串發表新款滑鼠與鍵盤，又推出象徵雙飛燕的頂級旗艦「無線網際激光神鍵手」RFKBS-50P，它是一款結合無線鍵盤+可充電式無線光學滑鼠的組合，使用同一個接收器，用二組無線電「數位雙頻道」訊號傳輸，操作範圍約2公尺，並提供255個不同的ID碼來對應，使用者再也不用擔心受到干擾或是接收不到訊號的問題，即使把接收器放在地上，或者是有東西阻隔，依然可以操作自如。

神鍵手的順手菱形鍵盤，是為預防先進國家常投訴的RSI (Repetitive Strain Injury)連續性緊繃傷害的健康問題提出解決方案，邊遠的鍵帽，如「Q」、「W」、「P」、「O」... 等再也不難打；此外，它還提供了12KEY多媒體兩種不同熱鍵設定的功能，透過鍵盤上的Hotkey，輕鬆有效地操作這些程式；而利用辦公快活鍵可設置office的常用命令，在處理文件的時候更方便。

無線電光學滑鼠的指標定位應用光學感應技術，520dpi的解析度定位更精準。在使用的過程中，將感覺滑動順暢，不會有延遲或是定位不準的情形發生。針對電池消耗問題，滑鼠本身採用USB快充設計，充電的同時仍可繼續使用滑鼠；最特別的是可以使用「NOKIA行動電話充電器」直接充電。另一項貼心設計是，LED電源指示燈位於機身左側，藉由LED的閃爍情形，可隨時顯示電源狀態；也能透過「快活林」電源管理功能瞭解電源的消耗情形。而且當進入省電模式後，滑鼠即停止光學感應功能，耗電量更低，也不會因為不小心碰觸到就立即喚醒滑鼠。此款「無線網際激光神鍵手」RFKBS-50P外型極具科技感，黑色的造型再加上銀灰色的搭配，相信更能贏得消費者的青睞。









矽統科技 發表 Xabre600 繪圖晶片

※技嘉科技 ● 電話：(02) 8913-1168 ● 網址：www.sis.com.tw

核心邏輯晶片組暨繪圖晶片領導廠商矽統科技(SiS)，發表Xabre系列全新一代採用0.13微米製程技術的繪圖晶片—Xabre600，其不但承襲Xabre400支援8X8 (AGP8X及DirectX8.1) 優異特點，還內建硬體最佳化Vertexlizer Engine技術，使其成為完整具備Pro 8X8功能的超強繪圖引擎。此外，Xabre600更是同等級產品中，唯一同時具備300MHz引擎時脈及300MHz記憶體時脈的Duo300高速特性。再次證明，Xabre600不僅滿足市場上對高效能顯示卡技術的渴望，並將重新改寫主流市場中頂級產品的新定位、新標準。



Xabre600內建多項繪圖影像新技術

Vertexlizer Engine

除了支援Xabre系列獨有的影像及色彩處理技術之外，Xabre600更增添硬體最佳化的Hardware Optimized Vertexlizer Engine革命性創新技術，可延伸硬體與軟體間之頂點運算功能，並於減低繪圖處理器關鍵負載時大幅提昇系統效能；同時，憑藉Xabre的智慧型平台設計，能夠完全發揮Vertex Shader的功能，並且在效能上能隨著CPU的昇級而增加。

Xmart 獨家技術

Xabre600更具備能強化執行繪圖影像軟體程式所需效能的矽統科技獨家的Xmart技術：包括能自動偵測主電腦，主動調整各項設定，使得AGP功能發揮至極限同時展現電腦最佳效能的XmartAGP；可強化3D遊戲中明亮對比、色彩鮮豔程度，即時修正並呈現豐富視覺環境的XmartVision；以及在3D環境中執行複雜應用程式時，可自動感應電腦所需的速度、增加系統內部所需效能，以避免影像畫面遲滯的XmartDrive。

Xminator-Ⅱ Unified Driver

使Xabre600成為頂級主流產品的另一項特點為其採用Xminator-Ⅱ Unified Driver，此通用驅動程式套件具備可供使用者依狀況調整各式功能的控制系統，進一步使Xabre的OpenGL暨DirectX8.1的特點於各種Windows平台上達到最佳化，並提昇與各式遊戲軟體的相容性。

圓剛電視精靈卡 DVD/FM 讓您耳目一新

※圓剛科技 ● 電話：(02)2226-3630 ● 網址：www.avermedia.com.tw



圓剛電視精靈卡—DVD/FM是為注重專業的您所精心推出的電視卡，其內建有最新一代超強影像處理晶片—Conexant 883品質絕佳、畫面清晰不失真；散熱性佳，不需散熱片；類比訊號轉換可達10-bits，領先其他品牌電視卡之8-bits或9-bits；影像壓縮處理功能超強，相容性佳，任何電腦環境下都可以作業。雙語頻道/立體聲音效功能，可切換節目的主聲道/副聲道/立體聲效果，及附有廣播天線，讓您在使用電腦時還可同步收聽FM廣播節目，並轉錄為MP3聲音檔，從此以後，你就可將英語廣播教學節目錄成MP3來訓練英語能力！同時具有最炫的影像編輯功能，可利用現有的影片檔案或VCD、DVD用內附的編輯軟體燒錄至CD-R/W及DVD-R/RW光碟片上，還有自行編輯簡單的影片選單及背景音樂，就可以直接在家用DVD上播放，隨時都可和親友共享美好的回憶！

時光平移功能Time Shift，看電視需暫時離開時，避免錯過任何精彩片段，電腦會繼續錄下畫面，待你回來可緊接暫停畫面，繼續觀賞，絲毫不影響正常節目進行；邊看邊錄功能，看到哪錄到哪，電視保持正常放映，觀賞節目一氣呵成。即時的節目重播I-Record，讓你想重看精彩片段時，只要按倒帶／重播功能就可無限次重播，不耗損過多的記憶體。此外，不論你是不是坐在電腦前，都可設定預約錄影節目及時段，譬如每週日晚上8：00錄下電視的電影頻道2小時，從此無需擔心錯過任何精彩節目；五組活潑的電視框及操作介面，使用者可依電腦桌面或心情，選擇喜愛的介面，16個電視節目預覽，以方便選擇想要看的頻道；鎖碼功能，可防止未成年子女看到特殊節目。

更正啟示：

上期（164）介紹的遊戲精靈AverKey Lite，該產品正式出貨時不內附遊戲軟體。








ODIN
異 色 爆 笑
角 色 扮 演
Fraud
Pandora
Jerry
Lynn
Philippe
R.SLG
異域
A Rhapsody Of Strange Land
狂想曲
-The fool plate-
12 月 20 日 發 售
1月2日發售


可用多種方法解決任務
笑死人不償命的對話與劇情
超有個性的角色與充滿特色的世界
多重選擇 多種結果
遊戲中大部分的任務與事件，都擁有多種的解決方式，使用不同的方法解決，也會造成不同的結果。另外在城鎮中和鎮民交談，也可以有多種不同的選擇，依照你說話的內容，會影響鎮民對你的感覺與反應，有時甚至還會因此而改變他人的一生。
異色爆笑的內容
不論是劇情、事件、對話、角色的造型與動作、甚至使用的招式，都具有多種不同的笑果，從冷笑話、自爆式爆笑到黑色幽默等，保證能讓您露出會心的一擊………呃、應該是會心的一笑。
超有個性的角色
頭目戴其實是種享受？超光美、氣防佳，外加四個跳著慶典般詭異舞蹈的小鬼牽著頭目走...詭異得很有個人特色的角色!!
洗鍊的遊戲系統
RPG(角色扮演)的遊戲進行方式加上SLG(戰略)式的戰鬥，模式的切換完全即時，不只外觀換場景，你可以看到原本在原地閒晃的路人驚慌失措的四處逃竄。當然，你願意的話也可以主動攻擊看不順眼的路人，讓他永遠從你的眼中消失！
豐富多變的世界
愚者的板塊是由各種形形色色的組織所構成的世界，在這裡沒有時光與時空的差異，你可以看到中古騎士大戰生化怪物、變種假面對著自動販賣機發脾氣、五人戰隊和三頭吉娃娃在草原上翩翩起舞……
愚者的板塊不同於一般的世界，是個充滿了驚奇與白爛的地方．．．．．．
ODIN®
奧汀科技股份有限公司
中和市建一路150號12樓之5
Tel:02-82263734 Fax:02-82263722 e-mail:support@odinsoft.com.tw http://www.odinsoft.com.tw
智冠科技股份有限公司 台灣地區總經銷
(02) 2788-9188 (04) 2202-0870 (07) 815-0988


Character : Tony 3D CG : Tom



天龍八部
金庸
The Semi-gods And The Semi-devils
完全攻略本
遊戏八部 儘其在我
【◎ 完全攻略一覽 ◎】
第一部份　人物介紹
－簡介遊戲中出現的人物背景介紹
第二部分　劇情攻略
－(極善路線)以正直的行事作風進行遊戲，介紹劇情走向與可習得的武功
第三部分　劇情攻略
－(極惡路線)以卑劣的行事作風進行遊戲，介紹劇情走向與可習得的武功
第四部分　地圖介紹
－介紹遊戲場景、寶箱分佈位置與內容物、各村莊販賣物品詳細品目與價格
第五部分　陣法概要
－遊戲中出現之陣法介紹與破解方式
第六部分　武功招式
－各武功招式詳細介紹、升級匹配上限與招式匹配度列表
第七部分　怪物介紹
－遊戲中出現之隨機怪物與頭目級敵人之等級與掉落物品介紹
第八部分　神州六器
－神州六器之詳細由來介紹、配件介紹與獲得方式
第九部分　物品介紹
－所有物品之詳細介紹
一段一段的巧合　一段一段的命運結合
命運操控著眾人，似乎無一逃過……
售價：199元
全省現貨熱賣中
請洽全省3C賣場、連鎖書局及全省各電腦門市選購或遊戲快遞購物網站 http://www.gamexpress.com.tw
攻略本發行　智冠科技股份有限公司
遊戲製作　SOFT WORLD Game Developing in Taipei　WWW.gamedreamer.com.tw



Never7
The end of infinty
時光之鑰
被時間遺忘的人生　什麼時候才能結束？！
日本ＫＩＤ最感人肺腑的戀愛冒險代表作！
由日本美少女遊戲界的王者KID製作的「時光之鑰」
在日本推出之後獲得玩家一致好評，
賺人熱淚的劇情搭配引人入勝的科幻情節，
更讓這款遊戲成為ＫＩＤ的代表作之一。
遊戲的編劇和架構就像一部電影，
劇中主角面對一再回到過去的時光之謎，
試圖以不同的生活方式來創造不同的人生結局，
五位女主角也將和你一起面對種種考驗，
同時找尋心中真正的情感歸宿。
在她面前許下的誓言，將永遠~永遠無法實現....
4月1日　星期一　上午9點１７分以為平常的旅途
就此開啟了無盡輪迴所帶來的悲哀
人生彷彿進入了一段上了鎖的時光之中
再也無法前進決定命運的４月７日又即將到來
你是否只能一再的回到過去,還是能和真愛的女子
一起阻止這令人絕望的宿命啊
贈
隨遊戲附贈
資料設定集CD片！
[時光之鑰博物館]
遊戲人物的手稿原畫及設定資料完整收錄
全事件CG畫面帶你回味每一段動人的點點滴滴
23首扣人心弦的遊戲配樂一再讓你深情感動
23種遊戲桌布和10種螢幕保護程式與你相伴
影崎夕那、打越鋼太郎及井上喜久子，集畫家、編劇和聲優之大成的代表作。
章節劇情的選擇功能，再次展開不同的戀曲，感受風情萬種的戀愛滋味！
CG相簿隨時為您收錄近百張的人氣插畫圖！
和5位各具魅力的女孩編織懸疑色彩、曲折動人的戀情。
www.ttime.com.tw
KID
Kindle Imagine Develp
T-TIME 光譜資訊
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市南昌路二段222號3樓　TEL：886-2-5555-0000　FAX：886-2-5555-0001



少女發明奮鬥記　重現藍海之都逝去的榮光
買進發明原料，300餘種的產品滿足你的創意空間。
販售你的商品，累積充足的資金加強研發及都市建設。
工業、商業、工藝及觀光商區，配合不同需求研發合適的產品。
海水浴場、水族館、博物館、商店街等13種公共建設，帶來商機和超人氣！
若能順利完成委託，你將實現一夕致富的夢想。
還有六位夥伴加入你的發明之路，多重結局讓遊戲更耐玩！
發明工坊
－重現藍海之都的光芒－
結合創造發明帶來的買賣樂趣與一群美少女的人物設定，不論在遊戲內容或聲光效果都是上上之作！
由玩家扮演的美少女發明家－娜諾卡，在市民的期待下，有一年的時間來重現逝去的榮光。玩家將透過發明奇奇怪怪的道具和工藝品，
不管是垂涎三尺的食物，五花八門的雜貨，還是可以賺取暴利的機械類道具，四種類型的發明路線，就看玩家如何想辦法?
都市創造商機。累積充裕的資金後，還可以建設各項公共設施來創造觀光價值，?城市帶來人山人海的繁榮光景，玩家也會享有無比的成就感喔！
www.ttime.com.tw
T-TIME 光譜資訊
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
TEL：886-2-5555-0000　FAX：886-2-5555-0001
KOGADO Software Products
くまさんちーむ
KUMASAN TEAM
©KOGADO STUDIO INC./KUMASON TEAM INC.



ro.gameflier.com ro.gameflier.com ro.gameflier.com
仙境RO伝說 ONLINE
愛情競技場
讓你越打感情越好的全新資料片，
全面加強改版、快買快玩！！
「愛情開打 各出奇招」
情"鬥"初開
初戀新手包
初戀特價NT$39元
相親相愛
永結同心包
150點儲值點數+波利+波波利相親相愛手機吊飾一對
虛擬寶物小丑帽、竹蜻蜓髮圈、粉紗髮帶抽獎卡
祝福特價NT$
199元
永結同心包
研發 GRAVITY
代理 遊戲新幹線
發行 智冠科技股份有限公司

「定情信物 包包都有」

- 「愛情競技場」遊戲資料光碟一片 VS 趨勢科技PC-cillin2003試用版30天〈首批限量〉
- 手冊1本 VS 150點開卡點數〈限開新帳號使用〉
- 「愛情PK卡」VS RO 安全帽：集滿初戀新手包、天長地久包、永結同心包內附的三種愛情PK卡寄回，不用抽獎就送你RO安全帽！！〈首批限量至91/12/31止〉



RO安全帽
首批限量
贈品以實物為準

相關產品上市消息，請密切注意後續消息或網站公告
ro.gameflier.com



長相廝守

天長地久包

30 天無限暢遊儲值點數+可愛實用精製大地圖海報一張
虛擬寶物 天使髮圈、海盜船長帽、安全帽抽獎卡

廝守特價NT$ **329**元

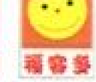






均有販售



記得要先安裝「仙境傳說--愛情競技場資料片」，才能加裝本升級片喔！！



從聖誕到新年，上線開啓最不一樣的RO派對！！

• 雪花翩翩 • 新年派對 • 彩妝城市 • 夢幻節慶 • 可愛怪物 • 化妝舞會



『元氣一番、魔力滿點』

2003年1月8日全台上市

CVS獨家活動 購買『元氣一番包』及『魔力滿點包』
內附『魔力和你在一起刮刮卡』
就有機會得到史萊姆造型抱枕、玩偶，牛鬼娃娃、魔幣5萬...等
詳見魔力官網http://cg.joypark.com.tw/







NT.999

魔力滿點包(包季)
(CVS獨賣)

遊戲光碟2張、點數888點、遊戲手冊、大地圖+阿凱魯法區、發發羊年福袋卡一張(含魔幣2萬)、超質感CD包、魔力和你在一起刮刮卡。

NT.399

元氣一番包(包月)

遊戲光碟2張、點數350點、遊戲手冊、大地圖+阿凱魯法區全圖、羊年福袋卡一張、史萊姆手機吊飾、魔力和你在一起刮刮卡。

NT.50

新手包

遊戲光碟2張
新手卡60點
遊戲手冊
大地圖
阿凱魯法區全圖

NT.999

真情永恆包(包季)
(3C獨賣)

遊戲光碟2張、點數888點、遊戲手冊、大地圖+阿凱魯法區全圖、發發羊年福袋卡一張、真情相本+2003桌上型月曆。

NT.59

新手魔法包
(7-11獨賣)

遊戲光碟2張
新手卡60點
遊戲手冊
大地圖
阿凱魯法區全圖
魔力卡

ENIX CORPORATION 大宇資訊股份有限公司 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC. JoyPark 萬人線上遊戲